

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

Francisco José Gil Ruiz

Director

Francisco García García

Madrid, 2014



**DOCTORADO EN TÉCNICAS Y PROCESOS
DE CREACIÓN DE IMÁGENES:
APLICACIONES SOCIALES Y ESTÉTICAS**

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

TESIS DOCTORAL

**LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE
EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO:
HÉROES Y VILLANOS**

Autor

Francisco José Gil Ruiz

Director

Francisco García García

**DOCTORADO EN TÉCNICAS Y PROCESOS DE
CREACIÓN DE IMÁGENES: APLICACIONES
SOCIALES Y ESTÉTICAS**

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE
MADRID**

**TESIS DOCTORAL
LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE
EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO:
HÉROES Y VILLANOS**

Autor

Francisco José Gil Ruiz

Director

Francisco García García

*A mis padres y a mi hermano.
Por ser día a día todos ellos
un ejemplo para mí.*

AGRADECIMIENTOS

Es difícil agradecer todo lo que he aprendido, y recordar a todo aquel que en algún momento me ha ayudado a seguir adelante en este proceso; un proceso arduo, plagado de dificultades y limitaciones. Al mirar atrás, sólo puedo estar agradecido a mis seres queridos: familiares y amigos. Gracias de corazón.

Analizar películas y personajes que tanto han significado en la vida de cinéfilos y cineastas (ambos a menudo la misma cosa) es, cuanto menos, un orgullo. He aprendido a entender mejor la forma de hacer películas desde la base misma de las mismas, atendiendo a la construcción de personajes, y con ello, al guión cinematográfico, una disciplina que merece un gran interés.

No hubiese podido desarrollar el hambre por el conocimiento sin la figura de Francisco García García, director de esta tesis y hombre sabio donde los haya, cuyos consejos supieron mostrarme el camino a seguir, dándome libertad sin dejar de guiar mis pasos a la hora de adentrarme en lo desconocido. Gracias, Paco.

Cuando vemos una película, al igual que ocurre al leer una novela, algo cambia en nuestro ser. Aunque no lo percibamos, las vivencias de los personajes terminan siendo nuestras propias vivencias. Consciente o inconscientemente, aprendemos de los personajes, nos ponemos en su piel, y, de alguna manera, madura el punto de vista que tenemos del mundo que nos rodea. El arte es capaz de abrir nuestros ojos a temas y situaciones que de otra forma difícilmente podríamos percibir. Es capaz de despertar emociones que directamente afectan a nuestra manera de ver la realidad. Ese es, sin ninguna duda, el milagro de la naturaleza humana: la capacidad del cambio consciente, tanto a nivel personal, como a nivel del entorno en que habitamos.

Por eso he elegido este tema para mi tesis; porque cuando hablamos de personajes de ficción, estamos, en realidad, hablando de nosotros mismos.

ÍNDICE

RESUMEN	Pág.4
PALABRAS CLAVE.....	Pág.6
1. INTRODUCCIÓN	Pág.7
1.1 PRESENTACIÓN DE UN OBJETO Y SU CONTEXTO	Pág.7
1.2. PROPÓSITO	Pág.11
1.3 JUSTIFICACIÓN PERSONAL, SOCIAL, ECONÓMICA, CIENTÍFICA.....	Pág.13
1.4. OPORTUNIDAD	Pág.15
1.5 FINALIDAD	Pág.17
1.6 RECURSOS	Pág.19
1.7 ESTRUCTURA	Pág.20
2. MARCO TEÓRICO	Pág.24
2.1 LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA.....	Pág.24
2.1.1 La importancia del guión	Pág.25
2.1.2. Historia y discurso	Pág.46
2.1.3. Espacio y tiempo	Pág.54
2.1.4. Escena y secuencia	Pág.61
2.1.5. La acción como causa y efecto	Pág.64
2.1.6. Estructura	Pág.68
2.1.7. Trama y subtrama	Pág.81
2.2 ..EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO	Pág.85
2.2.1. La naturaleza del personaje	Pág.85
2.2.2. El héroe	Pág.127
2.2.3. El villano	Pág.149
2.2.4. Transformación del personaje	Pág.172
2.2.5. La percepción del personaje: Identificación	Pág.226

2.3 MODELO DE CREACIÓN DE PERSONAJES	
CINEMATOGRAFICOS	Pág.265
2.3.1 Circunstancia establecida	Pág.271
2.3.2 Caracterización física	Pág.283
2.3.3. Caracterización psicológica	Pág.287
2.3.4. Relaciones	Pág.298
2.3.5. Viaje que recorre.....	Pág.302
2.3.6. Narrador	Pág.306
2.3.7. Nombre	Pág.309
3.DISEÑO	Pág.312
3.1.INTRODUCCIÓN	Pág.312
3.2.OBJETIVOS.....	Pág.313
3.3.HIPÓTESIS.....	Pág.315
3.4.METODOLOGÍA DE ANÁLISIS.....	Pág.317
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	Pág.328
4.1.EL HÉROE	Pág.330
4.1.1 HÉROE EN UNA SOLA PELÍCULA	Pág.330
4.1.1.1 <i>Gladiator</i>	Pág.330
4.1.2. HÉROE EN UNA SAGA	Pág.374
4.1.2.1 <i>Batman begins</i>	Pág.374
4.1.2.2 <i>El caballero oscuro</i>	Pág.421
4.1.2.3 <i>El caballero oscuro: la leyenda renace</i>	Pág.468
4.2.EL ANTIHÉROE	Pág.519
4.2.1. ANTIHÉROE EN UNA SOLA PELÍCULA	Pág.519
4.2.1.1 <i>Taxi driver</i>	Pág.519
4.2.2. ANTIHÉROE EN UNA SAGA.....	Pág.565
4.2.2.1 <i>El padrino</i>	Pág.565
4.2.2.2 <i>El padrino, parte II</i>	Pág.612
4.2.2.3 <i>El padrino, parte III</i>	Pág.659

4.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN GLOBAL	Pág.706
4.3.1. Rasgos comunes en el estudio cualitativo	Pág.707
4.3.2. Rasgos comunes en el estudio cuantitativo	Pág.712
5. CONCLUSIONES	Pág.716
5.1. CONTRASTE DE HIPÓTESIS.....	Pág.717
5.2. CONCLUSIONES GENERALES	Pág.725
6. DISCUSIÓN.....	Pág.729
6.1. ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS.....	Pág.730
6.2. ELEMENTOS PROBLEMÁTICOS	Pág.733
6.3. APORTACIONES DEL ESTUDIO.....	Pág.736
6.4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN	Pág.738
7. APLICACIONES	Pág.740
7.1. APLICACIONES CINEMATOGRAFICAS.....	Pág.742
7.2. OTROS FORMATOS	Pág.745
8. BIBLIOGRAFÍA	Pág.751
8.1. LIBROS CONSULTADOS	Pág.751
8.2. ARTÍCULOS CONSULTADOS	Pág.756
8.3. PELÍCULAS DESTACADAS.....	Pág.758
8.4. ENLACES DE INTERNET DESTACADOS	Pág.771
8.5. OTROS ELEMENTOS A TENER EN CUENTA.....	Pág.774
 ANEXO: TABLAS DE ANÁLISIS DE LAS	
PELÍCULAS.....	Pág.776

LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO: HÉROES Y VILLANOS

RESUMEN:

En esta tesis se muestra una nueva forma de crear personajes en el guión cinematográfico; personajes que tienen el reto de persistir en la memoria del espectador, y vencer al paso de los años. La clave se centrará en analizar los puntos comunes en la transformación de conocidos héroes y villanos de importantes películas estadounidenses. Para ello, antes de nada se prestará especial importancia a los elementos que componen la creación de dichos personajes, haciendo hincapié en la narrativa presente en el guión cinematográfico, en los engranajes del discurso, y en definitiva, en la creación del personaje cinematográfico. La postura del espectador respecto al filme se erige como factor crucial en la construcción de personajes, ya que la identificación con los mismos se presta a la presentación de un nuevo modelo al respecto, y que se entrelaza a su vez con nuevas pautas dedicadas a explicar la transformación del personaje.

Todo ello se encamina hacia un exhaustivo análisis fílmico en el que se establece la relación existente en la dicotomía entre el héroe y el villano, y queda concretada la relación entre los términos “villano” y “antihéroe”: un villano protagonista entra en la categoría de antihéroe, pero no deja de ser un villano. A lo largo del trabajo se confirman importantes claves universales acerca de la naturaleza del personaje protagonista en el cine en lo referente a su transformación, ya que atraviesa por una serie de puntos clave en su camino en la historia hasta llegar al final, y resolverse como realmente son, tanto en el caso de los héroes, como en el de los antihéroes (villanos en este caso). Los resultados ofrecen un horizonte rico en opciones a la hora de crear personajes cinematográficos.

THE CHARACTER'S CONSTRUCTION IN THE CINEMATOGRAPHIC NARRATION: HEROES AND VILLAINS

ABSTRACT

In this thesis, a new way of creating characters in cinematographic scriptwriting is shown. These characters accept the challenge to persist in the memory of the audience and beat the passage of time. The key will focus on the common points of the transformation of heroes and villains from important American films. To do this, the first step is giving special importance to the elements which complete these characters, emphasizing the present narrative in the screenplay and, all in all, in the creation of the cinematographic character. The position of the viewer in relation to the character stands as a crucial factor when building characters, as the identification with them is paid to the presentation of a new model on the matter. This is also intertwined with new guidelines dedicated to explaining character transformation.

All these matters head towards a comprehensive film analysis that sets the relationship in the dichotomy between hero and villain, and also sets relationship between the terms "villain" and "anti-hero": the last one understood as a protagonist villain in many cases. Throughout the paper important clues about the universal nature of the main character in the film, in terms of its transformation, are confirmed because the research crosses a series of key points in the story on its way to the end. These are resolved as they really are, both in the case of heroes, and antiheroes (villains in this case). The results provide a horizon rich in options for creating movie characters.

PALABRAS CLAVE:

Guión cinematográfico, guionista, personaje, héroe, villano, metodología, identificación, transformación del personaje.

KEYWORDS:

Screenplay, Screenwriter, character, methodology, hero, villain, identification, character's transformation.

1. INTRODUCCIÓN

1.1 PRESENTACIÓN DE UN OBJETO Y SU CONTEXTO

El personaje cinematográfico es la herramienta mediante la cual los espectadores logran aprender y emocionarse. Suponen mitos en los que se almacenan experiencias humanas que, si bien funcionan como referencia del mundo real, se convierten a su vez en la referencia para gran cantidad de espectadores en aspectos determinados de sus vidas. Su construcción se inicia en el guión cinematográfico: la materia prima de toda película de ficción que se precie. Es el primer paso que hay que dar para dar vida a una historia en el celuloide, y para dar rienda suelta a los sueños de los espectadores, que dedican un fragmento de su vida a ese filme. Se trata de un arte que consiste en contar una historia en imágenes destinadas a evocar o despertar emociones en el espectador. Dentro de éste se encuentran los personajes, que constituyen una parte esencial de esas imágenes, y que conforman el soporte principal de las expectativas del espectador con respecto a la narración. El guión cinematográfico contiene así un código lingüístico propio, pero comparable a otras artes, ya que exige una interacción entre el creador y el destinatario de la obra. Will Eisner (2007) así lo dice en “*El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica del arte más popular del mundo*”:

La comprensión de la imagen requiere una experiencia común. El historietista necesita conocer la experiencia vital de lector. Se ha de establecer una influencia recíproca, pues el dibujante evoca imágenes que están almacenadas en la cabeza de ambos. (Eisner, 2007: 15)

El autor se refiere al arte del cómic, pero es una afirmación aplicable al ámbito cinematográfico, y a los personajes de ficción que éste incluye. Gran cantidad de personajes se han quedado en la retina del público durante generaciones,

desafiando el paso del tiempo, y siendo valorados y tomados como ejemplos tanto para hacer otras películas, como para funcionar como modelos utilizados por intelectuales especialistas en la materia narrativa.

El proceso de creación de un personaje es fascinante, puesto que es a través de él por el que transcurre toda historia, contemplando cómo cada detalle, cada acción, cada relación, le modifica hasta llegar al final, donde se resuelven sus conflictos, y se descubre como lo que realmente es, y tal y como será recordado. De esta manera, algunos personajes pasan a ser iconos de la cultura popular, y trascienden a la intención original de su autor. Ese es un punto crucial de la investigación que será llevada a cabo.

A la hora de escribir, como en cualquier arte, el guionista está sujeto a infinitas dudas, pues en el caso del cine es difícil conseguir que crítica y público alaben el trabajo que se dedica a la historia. La escritura de un guión cinematográfico abarca mucho sacrificio y tiempo; conlleva sus propios rasgos; un guionista es un escritor de cine; un visionario que escribe lo que está viendo en su cabeza escena a escena; describe lo que ocurre y cómo ocurre; es el primero en ver la película con sus virtudes y sus defectos.

Desde que se gesta una idea hasta que concluye un primer borrador, y de ahí a la versión definitiva, pueden transcurrir años. No es de extrañar. Un guionista debe conocer el contexto social e histórico en el que se mueve, y ello implica que ciertas ideas que en principio darían lugar a una historia concreta, se van transformando paralelamente con la sociedad, dando lugar a una historia diferente a la planteada originariamente. Tener en cuenta las necesidades del público es sumamente importante: de su respuesta depende que por ejemplo ese guionista vaya a ser contratado más veces en el futuro. Incluso el puesto de otros profesionales, como el del director, puede depender de ello.

Hay casos incluso en los que, aun teniendo ya el guión escrito, pasan meses y años hasta que se comienza a producir la película. Es bien conocido el caso de *Sin perdón* (1992), de Clint Eastwood: el director consiguió los derechos del guión, y esperó varios años hasta haber envejecido lo suficiente como para poder dirigirla, e interpretar el personaje de William Munny, el protagonista.

La labor del guionista se convierte así en la más determinante del proceso creativo, ya que es el principio de todo; sin guión no hay película, serie, o cortometraje que se precien. La labor creativa del director es obviamente indispensable para la película, ya que la interpretación que él hace del guión es la que finalmente llega al espectador. Pero el guionista es el origen de todo; es la primera gota que cae a un vaso antes de que este se llene por completo. Paradójicamente, el maravilloso trabajo del guionista ha estado siempre subyugado al del director y las estrellas del celuloide; la gente no suele ir al cine por el guionista; para el gran público es un desconocido, e ignoran el tiempo y el esfuerzo dedicados para la creación de la trama, personajes con sus conflictos, sus diálogos, etc. Actualmente hay muy pocos guionistas cuyo nombre sobresalga en los títulos de una película. En la mayoría de los casos, cuando esto ocurre es porque el guionista también dirige la película. Ejemplos de ello con Quentin Tarantino y Pedro Almodóvar, autores capaces de desarrollar su particular universo partiendo del guión, y ejecutándolo en las labores de dirección. El resultado, es una película personal; una película *de autor*, donde éste plasma su particular visión del mundo en una película, e incluso, a lo largo de toda su filmografía.

Pero el ámbito del guión y del guionista son un camino que lleva un elemento clave a tratar en esta investigación: el personaje, pieza fundamental en el arte de contar historias, y que incluye el camino que sigue a lo largo del relato. Por camino, el estudio se referirá a la transformación del mismo, ya que cabe la posibilidad de que sea este proceso el que convierte a un personaje en el elemento más importante del guión cinematográfico, y que a la vez se entrelace con la identificación que siente el espectador con el mismo.

¿Qué es necesario para que un personaje sea interesante? Obviamente, es más interesante cuantas más cosas interesantes le suceden, pero ¿cómo organizar dichos acontecimientos? ¿Qué dimensiones alcanzan éstos en la vida del personaje? ¿Qué dicen los principales autores en la materia al respecto? ¿Por qué nos atraen los personajes de las películas? ¿Cómo nos identificamos con ellos? ¿Qué tienen en común los héroes y los villanos? Todas estas cuestiones servirán de punto de partida para generar una investigación centrada en el ámbito del guión cinematográfico, y focalizando el interés en la construcción del personaje. Serán tenidas en cuenta las herramientas y estrategias al alcance de todo guionista para desarrollar nuevos modelos a través de la observación y análisis e interpretación de películas. El relato cinematográfico ofrece gran multitud de posibilidades. Este estudio ofrecerá las perspectivas existentes en cuanto a todo lo que al guión cinematográfico y al personaje se refiere, con el fin de encontrar nuevas vías que sirvan para fomentar el entretenimiento de las masas (incluyendo aquí, cómo no, los valores didácticos que cualquier obra audiovisual posee). Conociendo el pasado y el presente de la cuestión, será factible dilucidar nuevos modelos que muestren las congruencias más importantes entre todos los estudios existentes hasta la fecha, y se erijan como nuevas formas de entender el arte cinematográfico. Nuestro mundo se conforma actualmente mediante imágenes; éstas nos bombardean en diversos formatos, y el cinematográfico no pasa desapercibido. Comprender su constitución es de una importancia capital para este estudio.

El ser humano cuenta historias desde hace miles de años. Esto le ha llevado a entender mejor el mundo que lo rodea, así como su propia condición humana. Los mitos le han ayudado en esta tarea, y han consolidado una forma de comunicación entre generaciones, y que de alguna forma están presentes en la actualidad en diversos formatos, incluyendo el arte cinematográfico, y los personajes en los que éste se apoya. Comprender la forma en que se cuentan estas historias sólo puede desembocar en contarlas todavía mejor, y, a la vez, conocer más en profundidad al que las cuenta; es decir, al ser humano.

1.2 PROPÓSITO

Este trabajo pretende plantear una nueva forma de concebir a los personajes a partir del camino que recorren en la historia, ya sean héroes, o antihéroes; encontrar unas pautas comunes en ambos caminos en la transformación de los mismos a lo largo de una película.

La creación del personaje abarcará entonces también su propia historia a lo largo de la película; no será solo una creación basada en una serie de rasgos físicos y psicológicos, sino en una basada además en una serie de vivencias. Así, para lograr el objetivo procuraremos acercarnos a personajes que se hayan convertido en un fragmento de la cultura popular en los últimos tiempos. El estudio comenzará mostrando y analizando las herramientas del guión cinematográfico; aquellas que permiten dar vida a un personaje, desvelando así las ideas más importantes sobre la escritura en imágenes. Más tarde se ahondará en el personaje, haciendo hincapié en las figuras del héroe y el villano respectivamente, y mostrando las cuestiones de la identificación y su desarrollo en el relato cinematográfico. Además, se abordará el tema de la transformación del personaje, un tema crucial de esta tesis, para, en el último bloque del marco teórico, ocuparnos de un nuevo modelo de construcción de personajes. Se plasmarán así nuevos procesos desarrollados a través del estudio y la reflexión de postulados anteriores a este trabajo.

El principal destino de la investigación será ofrecer un proceso de transformación válido tanto para héroes, como para antihéroes; protagonistas en ambos casos de este estudio. Ello no implica, de ningún modo, el menosprecio por otro tipo de personajes de distinto rol; hay personajes secundarios fascinantes que no tienen nada que envidiar a los protagonistas. De hecho, hay películas corales en las que son los personajes secundarios los que adquieren gran interés en la trama.

Los medios de comunicación son máquinas generadoras de estereotipos; instruyen a la hora de juzgar a personas y personajes. Ofrecen puntos de vista que alimentan nuevos puntos de vista para el espectador. El cine ofrece ejemplos de personajes beneficiosos y nocivos, todos igualmente necesarios. ¿Qué es el bien si no existe el mal? Son necesarios los dos extremos de la cuerda para que ésta exista; de lo contrario, el ser humano no tendría elección alguna que tomar en su día a día.

Hoy más que nunca, el cine ofrece una línea cada vez más fina cuando separa héroes de villanos (o antihéroes), ya que incluso en el lado heroico se observan ciertos rasgos de oscuridad. Es algo presente incluso en los superhéroes, que en ocasiones actúan de manera egoísta, antes de elegir lo que popularmente se conoce como el “buen camino”. Los conflictos interiores se potencian en gran medida, y se erigen como una de las claves a tener en cuenta, ya que en función de la forma en que el personaje lo afronte, se convertirá en algo beneficioso para su mundo, o, por el contrario, en algo nocivo.

Los héroes y los villanos muestran lo mejor y lo peor del ser humano; funcionan como un reflejo de lo que es el hombre; de su capacidad creadora y a la vez destructiva: en otras palabras, la capacidad de crear y preservar la vida, o bien, erradicarla. Y todo ello adaptado a la actualidad. El arte se constituye así como referente del presente no sólo para intelectuales y estudiosos del tema, sino para personas de a pie, que, inconscientemente, relacionan lo que observan consigo mismas; con el momento social actual.

Estar al tanto acerca de las cualidades heroicas y antiheroicas constituirá un importante aliciente no sólo para motivar la creación de personajes acorde a estas dos condiciones morales, sino que además proporcionarán nuevas bases de entendimiento para crear personajes capaces de superar la barrera del tiempo, y establecerse como iconos culturales imperecederos.

1.3 JUSTIFICACIÓN PERSONAL, SOCIAL, ECONÓMICA, Y CIENTÍFICA

-Personal: la pasión por el cine es un aliciente personal indispensable a la hora de abarcar esta investigación. Las películas constituyen no sólo una mera forma de entretenimiento, sino de pensamiento, de reflexión, sobre las cuestiones fundamentales, tanto como puede serlo cualquier otro arte. La diferencia con los demás artes radica en que una película es la concurrencia de varias disciplinas: escritura, música, interpretación, fotografía, dibujo, cómic (lenguaje de viñetas para el storyboard)... Se multiplican de esta manera los mecanismos del arte por emocionar al ser humano. El cine consta de más armas para conmover a las personas.

Por ello, es importante añadir nuevos conocimientos a este arte, capaz como ningún otro de plasmar las fantasías del ser humano de un modo visualmente realista, convincente, y entretenido, haciéndolas accesibles a millones de personas. Esta tesis supondrá una aportación a la forma de entender y escribir un guión de cine, que al fin y al cabo, es la base del relato cinematográfico. Al menos, en el caso del cine de ficción.

-Social: la aportación al entretenimiento cinematográfico se erige aquí como motivación social. Este trabajo podrá favorecer a la conexión existente entre el público y el personaje, creado en su primera forma por el guionista con el fin de entretener y/o emocionar a la sociedad.

Las buenas historias siempre repercuten en la sociedad; el cine tiene la capacidad para hacerse notar en la gente, y muchos de sus personajes se han convertido en iconos de la cultura popular. Podemos citar como ejemplos los personajes Darth Vader (*La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, 1972), y Tony Montana (*El precio del poder* (*Scarface*) (1983), de Brian de Palma). No es extraño ver cómo se comercializan artículos con frases míticas de estos

personajes; frases que prácticamente todo el mundo conoce, aunque ni siquiera hayan visto la película.

-Económica: Esta tesis permitirá la realización de películas en función de nuevos patrones, gracias a la investigación y al análisis, cuyos resultados supondrán una reorientación a la hora de crear personajes. Gracias al éxito económico de las películas a analizar, es factible decir que, al encontrar las claves principales de sus protagonistas, y establecerse en un nuevo mapa para la transformación del personaje, se consolidarán nuevos éxitos al poner en práctica dichas claves.

Por otro lado, la figura del guionista tomará mayor relevancia si cabe, al contar con nuevos modelos dedicados a la creación de personajes. Esto podrá suponer, por ese motivo, mayores (o mejores) ganancias económicas para el guionista.

-Científica: la aportación de nuevas claves dentro de la narrativa audiovisual mediante los personajes y sus tribulaciones en la ficción. Favorecerá a la comprensión de los mecanismos que hacen que sean capaces de inspirar a generaciones enteras de espectadores, ya se trate bien de personajes heroicos, bien de antiheroicos. Se hará especial hincapié en los procesos cambiantes de su naturaleza, aquellos que les modifican y les hacen ser mejores o peores, confirmando las expectativas o no de los espectadores. Además de eso, será de capital importancia indagar en lo que a la identificación del espectador con el personaje se refiere, ya que existe la posibilidad de que tanto los procesos cambiantes puedan influir en la conexión entre el espectador y la película.

Éstas son, en definitiva, las justificaciones que motivan la ejecución de la investigación sobre el personaje en el guión de cine; un tema apasionante sobre el que se arrojarán nuevos puntos de vista.

1.4 OPORTUNIDAD

Con este trabajo se presentará la oportunidad de entrar en contacto con las ideas más predominantes de la fábrica de los sueños que es el cine de Hollywood, y de ofrecer sus lecturas predominantes acerca del guión cinematográfico en profundidad; a autores consagrados en la materia, de diversas nacionalidades, así como a importantes nombres de la narrativa en general; tanto cinematográfica, como literaria. No olvidemos que las bases de la narrativa se remontan a miles de años. La bibliografía a examinar favorecerá a la creación de un nuevo criterio, que estará disponible para los contadores de historias del ámbito audiovisual, especialmente, a los del cine.

Se presenta así la ocasión de lograr llegar a nuevas cotas en algo que apasiona a la sociedad, leyendo sobre narrativa y cine, indagando en busca de las últimas publicaciones al respecto, y, cómo no, ver y citar tantas películas como sea posible, de todas las épocas y nacionalidades, que enriquezcan al máximo las explicaciones de cada punto. Es un hecho emocionante, ya que se podrán vislumbrar nuevos conceptos que antes no han sido tenidos en cuenta de esta manera. Se pondrán a prueba hipótesis que hasta ahora no han sido tratadas de manera científica, aplicándolas a personajes que de una u otra forma han entrado en el altar de la cultura popular, siendo objeto de modas y formas de entender el mundo.

Se subrayará el poder de los mitos en tiempos actuales, y de su implicación en la creación de personajes cinematográficos en la actualidad, ya que siempre hay un arquetipo al que se puede acceder para explicarlos; especialmente si responde expresamente a cualidades heroicas o antiheroicas. La lucha del bien contra el mal es en sí misma la historia de la humanidad, y se puede mostrar tanto en el mundo exterior del personaje, como en su propio interior. Éstas son las batallas que todas las películas presentan de uno u otro modo, y en las que este estudio centrará su interés para entender mejor la naturaleza del personaje.

Llegados a este punto, conviene citar unas palabras de la película de Ridley Scott *Blade runner* (1982) que resultan inspiradoras para el caso:

Yo... He visto cosas que vosotros no creeríais: Atacar naves en llamas más allá de Orión... He visto rayos C brillar cerca de la puerta de Tannhäuser... Todos esos momentos se perderán en el tiempo... Como lágrimas en la lluvia. Es hora de morir.

Blade runner. (1982) Ridley Scott

Pertenecen al final de la película. Es la muerte de un visionario que ha tenido delante de sí cosas que nadie ha podido ver y que, en última instancia, reconoce la grandeza de aquellos momentos. Asume de esta manera su lugar en la existencia, y acepta la idea del conocimiento que se perderá con su muerte.

Pues bien, este trabajo podrá ponerse a la altura de los visionarios que han consolidado la manera de contar historias a lo largo de los tiempos. Al contrario que el monólogo del replicante, el conocimiento no se perderá, sino que trascenderá a estar al alcance de la sociedad: se ofrecerán nuevas aportaciones al tratamiento de temas en los que pocos se han centrado, tal y como se propone en este caso.

Se generará el debate con teorías que muchos autores han terminado consolidando. Y todo ello con el fin de encontrar los rasgos comunes entre los procesos que componen héroes y villanos; de acceder a esas bases presentes en todos ellos, y que tanto atraen al espectador sin que éste se dé cuenta de ello en la mayoría de los casos. Al proponer un aprendizaje sobre los personajes en el relato cinematográfico, también se propone un aprendizaje sobre el propio ser humano.

1.5 FINALIDAD

La finalidad del estudio será la de hallar nuevos caminos para la construcción de un protagonista que se convierta en parte de la cultura popular, capaz de sobrevivir al tiempo como algunos lo han hecho: poder establecer un nuevo camino común al héroe y al antihéroe. Serán los cineastas, especialmente, quienes mejor aprovecharán este legado científico, pues pondrá en tela de juicio un proceso evolutivo que muestre de alguna forma el trasfondo universal de los personajes. Para ello, serán analizados importantes exponentes de películas producidas en EEUU, y más concretamente, de Hollywood, cuya industria nutre constantemente al mercado internacional con filmes de todo tipo. Con ello, se constituirá un particular homenaje al cine, ese arte capaz de llegar y llenar a las masas. Como dice Al_Rifai:

El lenguaje de “sueño” que utiliza el cine se dirige al inconsciente, que significa correr el consecuente riesgo de manejar una energía enorme y difícilmente controlable. Energía individual en una actividad, por otra parte, de masas: el cine pretende uniformar culturalmente a una masa, pero con la contradicción de dirigirse a la parte más específica de cada individuo. (Al-Rifai, 2006: 84,85)

Se enriquecerá así la manera de hacer películas, con nuevos aportes que guionistas, directores, productores, y actores, podrán tener en cuenta a la hora de plasmar las vivencias de los personajes dentro de las historias de los filmes venideros. Si bien pueden ser factores que conocieran de modo inconsciente, podrán contemplar estos factores iluminados de una forma novedosa. Los postulados que se desarrollen en esta tesis darán más seguridad a la hora de cotejar la posibilidad de hacer una película, y ayudará a calcular mejor el resultado del guión, así como la posible acogida por parte del público. Es bien sabido que en Hollywood se realizan estudios de análisis de mercado a la hora de proyectar una película; por esa razón, los parámetros que se desarrollen podrán ser tenidos en cuenta en cualquier parte del mundo.

Yo sé que existe la vida privada, pero la vida privada tiene altibajos para todos. Las películas son más armoniosas que la vida, Alphonse. En ellas no hay atascos, ni tiempos muertos. Las películas avanzan como trenes ¿comprendes?, como trenes en la noche.

La noche americana. (1973) François Truffaut.

Resulta oportuno señalar esta cita tan célebre de la película *La noche americana*, puesto que es una película en la que Truffaut rinde un homenaje al cine, que tanto amaba, y sobre el que tanto aprendió viendo y analizando gran cantidad de filmes. Su faceta crítica fue la catapulta de este cineasta, que usó este aprendizaje para luego hacer sus propias películas conforme al criterio que se había formado a sí mismo. En la película que acabamos de citar, recalca la grandeza de este arte, donde todo avanza siempre hacia un punto; un arte que no se detiene ante nada. Es una premisa fundamental a tener en cuenta en este trabajo, ya que aborda algunos temas que sólo se pueden entender en el ámbito de las emociones. Por ese motivo se tratará también el tema de la identificación del espectador con el personaje, ya que el cine despierta todo tipo de emociones al mostrar una serie de vivencias con las que la audiencia se sigue atraída. Es un concepto que bien podrá relacionarse con el proceso de transformación que sigue todo personaje.

En definitiva, mediante esta investigación se desarrollará un criterio propio, que servirá no solo a intereses ajenos, sino también propios; intereses cinematográficos: contar historias que se dispongan para ser disfrutadas en masa. El conocimiento es un valor añadido a la hora de desempeñar cualquier función. Esta tesis se incluye en esa afirmación.

1.6 RECURSOS

Económicos: ninguno a destacar.

Personales: se podrá encontrar el apoyo de las instalaciones de la Universidad Complutense de Madrid, junto con sus estamentos administrativos. Además, será fundamental la figura del director de tesis: Francisco García García, cuya experiencia y bagaje docente y cultural serán de gran ayuda para el desarrollo de esta tesis doctoral. Él guiará y aconsejará los pasos a seguir en este proyecto.

Documentales: Madrid ofrece el acceso a bibliotecas muy completas en la materia a tratar, donde se puede encontrar sin problemas la información que se necesite, ya sea en forma de libros, como de películas. Por otra parte, además de las películas en propiedad, Internet se convierte en una poderosa herramienta, pues en páginas como *www.Youtube.com* existe gran cantidad de material audiovisual dispuesto para ser aprovechado a la hora de citar películas y potenciar su exposición en determinados puntos del análisis. Otras páginas, como la del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, tendrán especial importancia a la hora de buscar información sobre el expediente de películas concretas.

Además, a través de buscadores específicos de la red, como la de Google Académico (Scholar Google) se podrá contactar con libros y estudios relacionados con la materia; especialmente los más recientes. Esto ayudará a que la tesis esté actualizada en todo momento hasta el momento de su presentación.

1.7 ESTRUCTURA

Una vez finalizado este punto introductorio, se procederá a exponer el marco teórico de esta tesis, que hará referencia a los conceptos más importantes según el testimonio de diversos autores en cada punto: el guión cinematográfico, donde se tratarán todos los elementos que éste incluye; el guionista, figura que se encarga de poner en relación los elementos del punto anterior; el personaje, parte fundamental en la investigación; el héroe, líder de parte de las estructuras predominantes en nuestra cultura; el villano, también indispensable en la narrativa universal; metodología, donde será propuesto un modelo de creación de personajes; identificación, donde se planteará un modelo de identificación con el personaje, y, por último, la transformación del personaje, punto culminante del marco teórico, donde se mostrará un nuevo modelo para la transformación del personaje en el relato fílmico. Terminado el marco teórico, se llevará a cabo la explicación del diseño de la investigación a seguir en los siguientes pasos de la tesis, donde destacará la formulación de las hipótesis a confirmar en lo sucesivo. Hecho esto, se llevará a cabo un análisis e interpretación de las películas seleccionadas para tal efecto. De esta manera, serán desvelados todos los factores presentes en varias películas seleccionadas para, en el apartado de conclusiones, poder confirmar o rechazar las hipótesis formuladas, y redactar las conclusiones generales.

Finalmente, se propondrá el apartado de discusión, donde se debatirán varios puntos de los ya planteados previamente, junto con los resultados obtenidos, y los puntos más problemáticos de la investigación. Será establecido más tarde un punto con las posibles aplicaciones del estudio, y en último lugar sólo quedará dejar planteada la bibliografía de la tesis, incluyendo libros, artículos, películas, y enlaces de Internet.

En la *tabla 1.7.1* queda expuesta la estructura que tendrá esta tesis doctoral.

BLOQUE 1 <u>INTRODUCCIÓN</u>	1.1	INTRODUCCIÓN DE UN OBJETO Y SU CONTEXTO
	1.2	PROPÓSITO
	1.3	JUSTIFICACIÓN PERSONAL, SOCIAL, ECONÓMICA, CIENTÍFICA
	1.4	OPORTUNIDAD
	1.5	FINALIDAD
	1.6	RECURSOS
	1.7	ESTRUCTURA
BLOQUE 2 <u>MARCO TEÓRICO</u>	2.1 <u>LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA</u>	2.1.1 LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN
		2.1.2 HISTORIA Y DISCURSO
		2.1.3 ESPACIO Y TIEMPO
		2.1.4 ESCENA Y SECUENCIA
		2.1.5 LA ACCIÓN COMO CAUSA Y EFECTO
		2.1.6 ESTRUCTURA
		2.1.7 TRAMA Y SUBTRAMA
	2.2 <u>EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO</u>	2.2.1 LA NATURALEZA DEL PERSONAJE
		2.2.2 EL HÉROE
		2.2.3 EL VILLANO
		2.2.4 TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE
		2.2.5 LA PERCEPCIÓN DEL PERSONAJE: IDENTIFICACIÓN
	2.3 <u>MODELO DE CREACIÓN DE PERSONAJES CINEMATOGRAFICOS</u>	2.3.1 CIRCUNSTANCIA ESTABLECIDA
		2.3.2 CARACTERIZACIÓN FÍSICA
		2.3.3 CARACTERIZACIÓN PSICOLÓGICA

		2.3.4 RELACIONES
		2.3.5 VIAJE QUE RECORRE
		2.3.6 TIPO DE NARRADOR
		2.3.7 NOMBRE
BLOQUE 3 <u>DISEÑO</u>	3.1	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO
	3.2	OBJETIVOS
	3.3	HIPÓTESIS
	3.4	METODOLOGÍA DE ANÁLISIS
BLOQUE 4 <u>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS</u>	4.1 <u>EL HÉROE</u>	4.1.1 HÉROE EN UNA SOLA PELÍCULA
		4.1.2 HÉROE A LO LARGO DE UNA SAGA
	4.2 <u>EL ANTIHÉROE</u>	4.2.1 ANTIHÉROE EN UNA SOLA PELÍCULA
		4.2.2 ANTIHÉROE EN UNA SAGA
	4.3 <u>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN GLOBAL</u>	4.3.1 RASGOS COMUNES EN EL ESTUDIO CUALITATIVO
		4.3.2 RASGOS COMUNES EN EL ESTUDIO CUANTITATIVO
BLOQUE 5 <u>CONCLUSIONES</u>	5.1	CONTRASTE DE HIPÓTESIS
	5.2	CONCLUSIONES GENERALES
BLOQUE 6 <u>DISCUSIÓN</u>	6.1	ELEMENTOS PROBLEMÁTICOS
	6.2	ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS
	6.3	APORTACIONES CON EL ESTUDIO
	6.4	LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN
BLOQUE 7 <u>APLICACIONES</u>	7.1	APLICACIONES CINEMATOGRAFICAS
	7.2	OTROS FORMATOS

BLOQUE 8 <u>BIBLIOGRAFÍA</u>	8.1	LIBROS CONSULTADOS
	8.2	ARTÍCULOS CONSULTADOS
	8.3	PELÍCULAS DESTACADAS
	8.4	ENLACES DE INTERNET DESTACADOS
	8.5	OTROS ELEMENTOS A TENER EN CUENTA
<u>ANEXO</u>	-	PELÍCULAS DIVIDIDAS EN ESCENAS

Tabla 1.7.1: *Estructura de la tesis doctoral*. Fuente: Elaboración propia.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 LA NARRACIÓN CINEMATOGRAFICA

A lo largo de este punto se abordará la materia narrativa referente al ámbito cinematográfico, siendo el telón de fondo para futuros apartados dentro de este marco teórico. Se subrayará el guión como elemento creativo del proceso cinematográfico; un elemento sin el cual la creación de otros artistas, como actores, directores de fotografía, figurinistas, productores, y por supuesto directores de cine, no podrían desempeñar su labor.

Los elementos a desarrollar en ese punto son el guión cinematográfico, y su importancia en la creación cinematográfica, puesto que es la base que normalmente sustenta todo proyecto. Contiene las claves principales de lo que será más adelante el filme resultante, y es un punto crucial en la construcción del personaje cinematográfico.

Después se hará especial hincapié en la relación entre la historia y el discurso como sustancia de la narración, ya sea en cine o en la literatura. Éste será el puente para pasar a explicar los términos de espacio y tiempo, los elementos que rodean a todo personaje y que crean su universo circundante. Será entonces la hora de destacar la acción como causa y efecto de todo lo que ocurre en una película, y teniendo esto en cuenta, se tratará el tema de la estructura, pues en general toda película puede adherirse a una estructura predefinida, que constará tanto de una trama principal, como de una o varias tramas secundarias, o subtramas.

Este primer punto se centra, en conclusión, en la naturaleza de la narración cinematográfica: en sus cimientos, presentes en las palabras del guión cinematográfico inicial.

2.1.1 LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN

El guión normal tiene ciento veinte páginas aproximadamente, o dos horas de duración. Cada página equivale a un minuto, independientemente de que el guión sea todo diálogos, todo acción o las dos cosas. (Field, 1994: 14)

Esta es la primera regla que debe ser tenida en cuenta al escribir o leer un guión, y que bien resuelve Syd Field en “*El libro del guión*”. Conviene ser consciente de ello cuanto antes, pues mucha gente desconoce esta premisa, que resulta importantísima para cualquier guionista. Desde los inicios del cine, la palabra escrita ha mantenido una estrecha relación con este medio. Michel Chion, en “*El cine y sus oficios*”, afirma:

(...) Incluso los primeros documentales de los hermanos Lumière se rodaban normalmente siguiendo un texto y más aun las películas de Méliés, cuyos “efectos especiales” necesitaban una minuciosa preparación. (Chion, 1992: 85)

El guión es, ha sido, y será siempre, una parte fundamental del proceso cinematográfico, pues muestra la idea de manera organizada, y teniendo en cuenta lo caótico que resulta un rodaje, es importante contar con una base sólida e incuestionable que ayude a sacar el proyecto adelante.

Dicho esto, cabe preguntarse: **¿qué es un guión?** En la página web Wikipedia se da la siguiente definición de guión de cine, que aunque extensa, es digna de tener en cuenta por la repercusión de ésta página en la sociedad actual:

El guión cinematográfico es un documento de producción, en el que se expone el contenido de una obra cinematográfica con los detalles necesarios para su realización.

Un guión cinematográfico contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones del entorno y

acotaciones breves para los actores sobre la emoción con que se interpretará. Un guión literario bien escrito tiene que transmitir la información suficiente para que el lector visualice la película en su imaginación: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción ni el trabajo de cámara.

Syd Field (1994) trata de responder también a esta pregunta; él mismo se plantea esta cuestión nada más empezar su exposición, y su respuesta es la siguiente: *Un guión es una historia contada en imágenes. Es como un **nombre**: trata de una **persona** o personas en un **lugar**, haciendo una **cosa**.* (Field, 1994: 13). El autor acierta en la respuesta a la pregunta: el guión de cine no es algo literario; es un escrito formado por imágenes; lo excesivamente literario, aquello que no se pueda plasmar en una imagen, en este medio no sirve para nada. El cine es un arte en movimiento, en todos los sentidos. No se detiene nunca. Cuando no hay diálogos, la acción continúa; está constantemente contando algo, sin pausa; todo cuanto se escriba en un guión, estará subyugado a este principio.

Así pues, un guión cinematográfico es en sí mismo una guía para varios equipos de distintas disciplinas que usan para hacer una película; cada uno de ellos para su propio fin según sea su disciplina. La unión del trabajo de cada equipo se logrará una interpretación definitiva, que dará pie a la película.

Es por tanto la materia prima de un filme; la idea desarrollada y traducida en espacio, tiempo, personajes, y acciones. Eric Lax (2008) expone el testimonio de Woody Allen en su libro *“Conversaciones con Woody Allen”*; ahí, el célebre cineasta afirma que con un buen guión se puede hacer una película buena, al margen de la dirección. Con un mal guión, sólo se hará una película mala. Es un razonamiento ciertamente convincente, pues dependiendo de la materia prima, el producto será o no aprovechable.

En EEUU siempre mantuvieron un férreo control sobre el guión de las películas, pues eran conscientes de su importancia. De hecho, existen cantidad

de analistas que se dedican simplemente a cotejar las posibilidades de cada guión que reciben, intentando anticipar la respuesta del espectador, e intentando realizar cambios para conseguir tener entre manos un futuro éxito de taquilla. Es una estrategia acertada, ya que cuidando la esencia primera (y primaria) de la película, se lograrán más posibilidades de que el resultado sea más ampliamente satisfactorio.

Aunque, no obstante, esto también puede suponer el riesgo de que el guión sólo atienda a valores comerciales, dejando a un lado las propuestas más artísticas e intelectuales. Hollywood nos brinda películas de consumo que rara vez satisfacen las necesidades intelectuales del espectador. Trata de ocupar unos baremos de audiencia enormes, por lo que es lógico que eliminen factores que de algún modo se salgan de un canon establecido. En muchas ocasiones se sacrifica el mensaje por el envoltorio que éste lleva, siendo éste espectacular y repleto de efectos visuales de última generación. A pesar de ello, es digno de reconocer que en los últimos años varias superproducciones han logrado aunar espectáculo y entretenimiento con un mensaje potente. Películas como *Watchmen* (2009), de Zack Snyder, o la reciente saga de *El caballero oscuro* (2005-2012), de Christopher Nolan, son pruebas de ello.

Pero un guión no nace sin su ejecutante: el guionista. El del guionista es uno de los trabajos creativos menos valorados de todos los tiempos. Todo el mundo sabe cómo termina el guión: finaliza en forma de película, de entretenimiento. ¿Qué queda en ella del guión? Queda su esencia. Efectivamente, el guión, una vez finalizado, pasa por una serie de filtros que desembocarán en el resultado final, que es la película. Filtros tales como el rodaje de la película, como el montaje de la misma. Para bien o para mal, todas las películas comienzan y acaban así. ¿Qué ocurre entonces con el trabajo del guionista? Pues bien, hay casos en los que el guionista dirige la película; en esos casos, el escritor ve cómo su visión de la historia cobra forma, fiel a su punto de vista todo el tiempo.

La decepción puede darse cuando ese guión es llevado a la pantalla por un director que no es el guionista; entonces, este último, llegará a la sala de cine y verá una película que, en efecto, no es la suya al cien por cien. Verá aspectos diferentes a como él los tenía en mente. Es ley de vida. Algunas veces esto será muy doloroso. Otras, menos. Pero siempre cuesta desprenderse de una obra en la que una o varias personas han depositado sus propias emociones; sus íntimas verdades como seres humanos; porque las emociones son lo más auténtico de nuestra existencia.

Hay quien, consciente o inconscientemente, se olvida de esto. No se puede negar que el cine es un negocio, y que por eso responde a intereses económicos determinados, pero hay que tener en cuenta que el cine es arte; más concretamente, es conocido como el séptimo arte, y por lo tanto, tiene una fuerza creativa y emocional por lo general difícil de ignorar.

¿Vale la pena cuidar el guión? ¿Cuidar la forma que el guionista lo idea? Lo importante es no perder la historia, e impedir que las emociones y el potencial que incluye en sus palabras se pierdan en ejecuciones aleatorias, sin conocimiento de causa. Jason E. Squire (2006) ofrece un interesante testimonio de William Goldman en su libro *“El juego de Hollywood”* acerca del guión cinematográfico en la industria:

Los guionistas siempre han sido secundados en Hollywood. Pero pregúntale a “cualquier” director y te dirá que él sólo es tan bueno como su guión. No hay película sin un guión. Cuando lees que un productor anuncia una nueva película de 75 millones de dólares basada en una novela que ha comprado no tiene sentido. Nadie sabe cuánto va a costar una película hasta que haya un guión. No hay película; no hay nada en absoluto en este mundo hasta que hay un guión. Un guión es oro. (E. Squire, 2006: 71)

Afortunadamente para el cine, muchos directores han sabido sacar gran partido de los guiones con los que trabajaban, edificando así un conflicto de egos con

los guionistas, que son, no lo olvidemos, los que, antes que nadie, vislumbran la historia. Dominique Parent-Altier (1997), destaca el caso de Frank Capra:

Una vez, cansado de oír hablar del famoso “Capra’s Couch” ensalzado hasta la saciedad por la crítica norteamericana, Robert Riskin, el guionista de casi toda la obra de Capra, le mandó a este último un guión encuadernado de 120 páginas, rodadas en blanco. En la guarda Riskin había escrito las siguientes palabras: “Estimado Frank, aplícale tu famoso “touch” a esto. (Parent-Altier, 1997: 7).

El oficio del guionista no ha sido siempre demasiado valorado; su voz se suele perder una vez los derechos del guión han sido cedidos a una productora, y esto es un gran error, pues para que un guión se termine se necesita mucho esfuerzo y sacrificio. Robert Mckee (2002), incluso llega a afirmar que el autor de la película es el guionista, ya que es el que hace el primer aporte de una película. Resulta una afirmación atrevida y a la vez comprensible, pero no hay que olvidar que el cine es el cruce de varias artes, y por ende el resultado de las decisiones de varios autores en distintas materias que serán gobernados a su vez por las directrices de un autor, que es el director. Para bien o para mal, éste será el que firme la película sobre todos los demás. Al menos, así ha sido hasta ahora en los casos en los que los roles de guión y dirección están separados. Hay casos en los que ambos roles son ocupados por la misma persona, y esto facilita la creación de una seña de identidad en sus películas. Es el caso de cineastas como Woody Allen o Pedro Almodóvar; el espectador reconoce fácilmente al director cuando ve cualquiera de sus películas, porque todas forman parte del mismo universo personal, y presentan un estilo único que les caracteriza, sean mejor o peor recibidas.

A lo largo de este punto, examinaremos los partes más importantes de esta profesión, por un lado tan hermosa, y por otro, tan ninguneada a lo largo de la historia. Hay un sector del público que no conoce la magnitud que alcanza el guión; piensa que se limita a los diálogos, a las palabras que un actor debe memorizar para soltarlas en escena mientras la cámara rueda la acción. Pero el

trabajo del guionista va mucho más allá; los diálogos suponen sólo una parte del trabajo que realizan, y que desde luego tiene gran mérito y atractivo.

No obstante, el guionista se ocupa de la creación y el desarrollo de una idea, una estructura en la que filtrarla, y de la correcta utilización de una serie de herramientas que le ayudan a focalizar en los aspectos más valiosos de la narración, que a su vez harán más atractiva a la historia. Deberá crear personajes, situaciones, sentimientos. Tendrá que diseñar el camino dramático que seguirán los personajes; su evolución, y sobre todo, su objetivo a conseguir. Porque ese objetivo se constituirá como el fin último de la película, el detonante de la búsqueda con el que toda persona deberá sentirse identificada.

En adelante el estudio profundizará en los entresijos de la figura del guionista, y de su forma de trabajo. Como en cualquier otro oficio, la manera de hacer las cosas depende en muchos aspectos del propio individuo que las hace. Al pertenecer este trabajo a un arte tan complejo, donde cada departamento consta de su propio líder, viene al caso conocer los entresijos del mundo del guionista, desde el origen de sus ideas, hasta la forma de plantearlas en el papel. Varios autores importantes en la materia han dado su aportación al caso, por lo que reunir sus testimonios más adelante proporcionará una visión más completa del oficio.

2.1.1.1 Creatividad y originalidad

Todo guionista debe contar con una importante capacidad creativa. Para algunos autores, la escritura cinematográfica presenta menos aspectos literarios que la propia literatura. Es una afirmación acertada sólo en parte, ya que la escritura cinematográfica no está exenta de figuras retóricas, de dimensiones espacio-temporales, y de matices que ayudan a construir a los personajes.

La novela es un texto esencialmente narrativo; el guión básicamente prescriptivo. Pero ¿qué prescribe este? La realización de acciones; las cuales pueden articularse en forma de relato o no; puede ser externas o internas, etc.
(Ballester Añón, 2005: 29)

El guión no incluye descripciones excesivas, pero igualmente plantea acontecimientos especiales, interesantes; cuenta una historia, como cualquier libro. Esa es su finalidad, y es un acto igualmente creativo.

Ser creativo implica el aprovechamiento de una serie de capacidades humanas encaminadas a un fin concreto de creación, haciendo uso de unas habilidades determinadas. Todo el mundo es creativo de algún modo; el arte implica mostrar una visión única del mundo, y saber expresarlo mediante un medio de representación; en este caso, mediante la escritura de imágenes. No obstante, como en cualquier ocupación, son necesarias la práctica y la disciplina. El del guionista es un oficio como cualquier otro; tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y no siempre va envuelta en un halo de magia y misticismo, como muchos pueden entenderlo.

Bien es cierto que ser un contador de historias es parecido a alguien que juega a ser Dios, puesto que crean personas, en entornos concretos, les dan vida, y los ponen en movimiento. Hacen que hagan y les ocurran cosas, y el espectador podrá aprender o no de ello. El talento es necesario para desempeñar esta

acción, pero de nada servirá sin la disciplina y la fe en el trabajo. Como en cualquier otro oficio, hay dudas e incertidumbres contra las que luchar, tal y como destaca Linda Seger:

Hay quienes creen que todo se basa en el talento. Piensan que ellos tienen un poco y que los grandes escritores tienen mucho más. No siempre. Algunos escritores piensan que tienen que luchar más que los grandes escritores, y no es cierto. (Seger, 1999: 19)

El ser humano puede mover montañas con su voluntad; siempre lo ha hecho, y siempre lo hará; todo ello gracias a su capacidad de observación y de cambiar el orden de las cosas con su esfuerzo y sacrificio. Es la combinación de las ideas con los recuerdos la que desata nuevas historias.

Recordar es un acto creativo. Cuando seas capaz de lograr que una experiencia cobre de nuevo vida a través de un guión, la audiencia valorará su autenticidad. Si consigues que parezca real, el público lo vivirá, lo sentirá como algo propio. (Seger, 1999: 20)

Seger acierta en esta idea; la creación de algo nuevo no se puede llevar a cabo sin conocer lo anterior; por eso son tan importantes los recuerdos; el pasado guía para el futuro. Es de vital ayuda saber qué funcionó y qué no funcionó, ya que esto genera la sugerencia, la formulación de hipótesis acerca de qué puede funcionar en el presente, y, por qué no decirlo, en el futuro. ¿Cuál es la clave de la originalidad? La sorpresa. La novedad. Un guión puede tener un patrón que siga la estela de otras historias ya contadas; pero si en un momento dado le damos una vuelta de tuerca a un concepto, o simplemente, adaptarlo a un momento histórico distinto; eso será original. Abordar seriamente una pelea callejera como si de un duelo al estilo western se tratase, y viceversa, pueden resultar historias divertidas y originales. No obstante, no hay que confundir la originalidad con la excentricidad:

Al igual que los niños rompen cosas para divertirse o agarran pataletas únicamente para llamar la atención, hay demasiados realizadores que recurren a tretas infantiles en la pantalla para gritar: “¡Miren qué se hacer!”. El artista maduro nunca atrae la atención sobre sí mismo y el artista sabio nunca hace nada por el mero hecho de ir contra lo establecido. (McKee, 2002: 24)

No se plantearán por ello cambios así porque sí; los motivos que muevan al guionista a lo largo de la escritura de la historia son profundos; personales. La creatividad es promovida por las emociones; es una necesidad básica del ser humano; tener la voluntad de hacer las cosas a su manera. Es lo que en definitiva nos distingue a unas personas de otras. Y en el arte, esta cualidad se identifica fácilmente.

El libro “*Ejercicios de estilo*” (2009), de Raymond Queneau, resulta un experimento creativo e inesperado, donde el autor se limita a contar lo mismo de muy variadas formas, improvisando nuevas categorías. Hace alusión a la idea de que la misma historia puede ser contada de muy distintas formas. Es un ejercicio que intenta mostrar de forma objetiva la subjetividad que adoptamos a la hora de contar una historia. Resulta acertado el ejemplo que se muestra en el prólogo, comparando la intención de esta obra con los chistes acerca de la nariz del popular personaje Cyrano de Bergerac, protagonista de la obra homónima de Edmond Rostand (2011).

Cada persona tiene una intención a la hora de escribir una historia; una visión. Da igual que una obra sea una tragedia; su resultado dependerá del enfoque que el autor pretenda hacer de la misma. Por tanto, podemos distinguir por una parte el contenido, y por otra, la forma.

En la creación de personajes e historias aplicados al guión cinematográfico, el contenido muchas veces se ve condicionado por la forma; el QUÉ se ve así condicionado por el CÓMO.

En el citado “*Ejercicios de estilo*” (2009) se muestra cómo esto es posible, pues cambia la percepción de la situación y de los personajes, aunque los elementos con los que juega sean los mismos. Incluye cambios no solo en el tono, sino incluso en elementos de otras lenguas, tales como galicismos, e incluso latín (latín macarrónico, según el autor).

En definitiva, transforma la forma, arrastrando consigo el contenido de lo que dice. Es una reacción en cadena, ya que, aplicando esto al guión de cine, optando por una u otra forma, ganaremos y perderemos a la vez uno o varios públicos. La conclusión a la que llega este punto, es que una misma historia será siempre vista de forma distinta por cada uno. Cada espectador tiene sus propios mecanismos a la hora de interiorizar o no una historia: Una película es en sí una determinada interpretación de una realidad concreta. De esta manera, un guionista escribirá de una forma sobre la guerra, y otro lo hará de una manera distinta. Por tanto, los temas pueden repetirse: guerra, amor, traición... Pero no las historias.

Así, se realizan películas que abarcan temáticas similares desde distintos puntos de vista, como *Salvar al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg, y *La delgada línea roja* (1998), de Terrence Malick.

Ambas están ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, pero siguen líneas distintas. A sus respectivos guionistas les apeteció tratar esta guerra, pero decidieron explorar ciertos aspectos determinados en cada caso; en cada guión señalaron su propia visión del conflicto; de esa devastadora realidad. Así, un mismo tema logra bifurcarse en historias completamente distintas, aunque obedezcan a un mismo género concreto, en este caso, el cine bélico.

Pero, ¿de dónde sale la película? ¿De dónde viene esa historia? Todo parte de una base: una idea. Como si de una semilla se tratase, germina y se desarrolla hasta conseguir la identidad y la envergadura de una película.

2.1.1.2 La idea y la inspiración

La idea es el germen de lo que se convertirá en el guión. Su versión más primitiva. Puede ser una frase, un gesto, una canción, un artículo periodístico... Una idea puede surgir de cualquier parte. El guionista deberá encontrar la forma adecuada de desarrollarla.

Para ser estrictos, no podemos hablar de un comienzo nítido en la génesis de un guión. A nadie se le ocurren de improviso argumentos con una trama lógica, articulada en planteamiento, nudo y desenlace, como tampoco se tienen sueños que se ciñan a un guión preestablecido. (Sánchez- Escalonilla, 2001: 29)

Escribir exige cierta disciplina y compromiso. Las cosas no vienen por sí solas; el talento no implica la ausencia de trabajo, y el trabajo no implica la existencia de talento. En cine está lo que funciona, y lo que no funciona. Una vez el guionista aprenda esto, y sobre todo, aprenda y sea consciente de sus errores, entonces estará aprendiendo lo que funciona y lo que no. El desarrollo final de una idea no se da de un día para otro; pueden pasar semanas, meses, e incluso años, hasta que un guionista consigue hilvanar correctamente una historia partiendo de una idea. Antonio Sánchez-Escalonilla (2001) destaca una respuesta de Steven Spielberg en una entrevista en la que le preguntan, entre otras cosas, de dónde provenía la idea de *E.T. el Extraterrestre*. El célebre director respondió lo siguiente:

“No puedo decir que E.T. cayera del cielo y me golpeará en la cabeza. Existe un cúmulo de experiencias desde la época en que mi padre me sacó de la cama a las 2 de la mañana para contemplar una lluvia de meteoritos, cuando tenía 6 años. (...) Más tarde vi “El mago de Oz” y “Peter Pan”, y todas las películas que hicieron Disney, Hitchcock y Kubrick. Leí las novelas de Steinbeck y Faulkner. Y todas mis experiencias del colegio, el instituto y la universidad me llevaron finalmente a un lugar del desierto del Sáhara, donde estaba rodando “En busca del arca perdida”. Y entonces cayó algo del cielo y me golpeó en la cabeza. Algo

con forma de pequeño ser, rechoncho y blando llamado E.T.” (Sánchez-Escalonilla, 2001: 29)

Del ejemplo de Steven Spielberg se vislumbra que la idea se desarrolla gracias a la experiencia, a la vida. El arte es vida. Un creador inunda sus ideas con experiencias propias, que aportan coherencia y consistencia a la historia que crea. De esta manera, apuntará hacia algo fundamental, que es la identificación; conoce la historia porque en cierta forma es *su* historia. Hablando de cosas comunes a todos, y de cosas que conoce perfectamente, la gente tendrá más facilidad para identificarse con aquello que cuenta; podrá sentir algo.

El vínculo que se crea entre el espectador y la película es algo muy fuerte; el primero cede su tiempo al segundo, esperando así desconectar de la realidad, y soñar con cosas que seguramente nunca le van a ocurrir, o que bien le han ocurrido o le ocurrirán de forma similar a lo que ahí se expone, o bien diferente. El cine es una ilusión cuya digna tarea es entretener y emocionar siempre que pueda al público que ve una película. En la medida de lo posible, no puede defraudar a sus espectadores. No debe hacerlo. Por ello, tiene que ofrecer historias que atraigan al espectador, y que sean digeridas con gusto. El guionista es una persona normal, de carne y hueso, con sentimientos, con virtudes y defectos; es su vivencia, su humanidad, la que debe atraer a los espectadores; lo que debe engancharles en sus asientos, o en el sofá de sus casas.

Todo el mundo podría contar cientos de historias de su pasado. Este material podría ser el comienzo de una película inolvidable. Tienes las historias que tú has vivido y las historias que te han contado sobre vidas complicadas, decisiones importantes o extrañas y conflictos que hace años pueden haber cambiado tu vida. (Seger, 1999: 68)

Llegados a este punto, ¿dónde queda la inspiración?

A lo largo de los tiempos, se ha mitificado este concepto, dejándolo en el ámbito tan solo de los artistas. ¿Es eso correcto? ¿No puede estar inspirado un matemático, y reformular una teoría? En el diccionario de la Real Academia Española, uno de los significados otorgados a la palabra “inspiración”, es: *Efecto de sentir el escritor, el orador o el artista el singular y eficaz estímulo que le hace producir espontáneamente y como sin esfuerzo.*

La inspiración no hace al guión; funciona en momentos puntuales como especial fuerza motivadora, pero sin dedicación y esfuerzo, es muy poco probable que aparezca. El proceso creativo es mucho más complejo que un simple momento de plenitud mental derivada de la inspiración. Será bienvenido sólo cuando el criterio no se pierda, pues ¿de qué sirve haber escrito una escena fantástica si luego resulta que no tiene nada que ver con el desarrollo principal de la historia? La mayoría de las veces que un guionista escribe una escena inspirado, se ve obligado más adelante a cambiarla, o incluso a eliminarla. La inspiración puede suponer un problema durante el proceso de escritura, si bien resulta más útil en la formulación de ideas primigenias; cuando no tiene nada escrito. Ahí es donde la inspiración, si existe, debe de manifestarse con fuerza, crear una huella en el escritor, y que éste profundice sobre la misma. Esa es la clave de este concepto.

El proceso de escritura de escenas, secuencias, actos... debe estar marcado con una dirección, y dicha dirección marca el final de la película. Todo momento de inspiración que nos impida seguir adelante, o nos conduzca por rodeos inútiles o direcciones equivocadas, nos puede apartar parcial o totalmente de nuestra meta.

Escribir un guión es un fenómeno asombroso, casi misterioso. Un día se siente animado y con todo bajo control, y al día siguiente está desanimado, perdido en la confusión y la incertidumbre. Un día funciona y al día siguiente no; quién

sabe cómo o por qué. Es el proceso creativo, algo que se resiste al análisis; es mágico y misterioso. (Field, 1994: 180)

Todo proceso artístico está muy sujeto a lo personal, y éste no es diferente en ese sentido. Cada guionista trabajará un tiempo determinado, en unas circunstancias determinadas. Como se dijo anteriormente, la clave de una buena historia reside en el final de la misma. Es lo primero que recuerda el espectador, porque es lo último que ve. Y si lo recuerda, es porque una parte de él se identifica emocionalmente con lo que ha visto, y que lo que ha vivido no ha pasado desapercibido en su mente.

Las experiencias conforman la historia. El guionista tendrá que confiar en sus investigaciones, vivencias o recuerdos, o todas juntas, según el proyecto al que se enfrente. Esos elementos serán los que catapulten la historia hacia donde debe llegar. Varios autores están de acuerdo en esta afirmación: Linda Seger (1999) así lo afirmaba al destacar las vivencias del autor. La inspiración no debe tomarse demasiado en serio en el desarrollo de la idea, porque fácilmente se convierte en un estorbo; hay que canalizarla en las herramientas que se conocen para que fluya la creatividad.

En consecuencia, la constancia y la perseverancia hacen la práctica, y ésta no depende de la inspiración, sino del sentido común. Esa es la clave. Todo lo que venga al margen de esto, debe ayudar en su justa medida; si no, no debe tenerse en cuenta. La inspiración queda así como un valor añadido que en un momento dado puede catapultar nuevas ideas, pero que no puede funcionar como base del trabajo. Un ejemplo de ello es Woody Allen, que afirma en *"Conversaciones con Woody Allen"* de Eric Lax (2008), que en sus comienzos trabajaba duramente para tener dos sketches por semana: *"Me curtí a base de bien, nunca esperaba a que me viniera la inspiración; siempre tenía que ponerme a ello y hacerlo, Me obligaba a ello."* (Lax, 2008: 111).

2.1.1.3 Formas de trabajar

Es de sobra conocido el modelo clásico de trabajar: el guionista escribe un guión, lo ofrece a una productora, y ésta decide rodarlo o no. En España, además, actualmente se depende en gran medida de las subvenciones a las que pueda aspirar la obra; subvenciones que parten de las instituciones públicas.

Pero, por otro lado, hay directores que confían en el poder de la improvisación a la hora de rodar, por lo que el trabajo del guionista se ve reducido, e incluso no es necesario. Es entonces cuando se discute la autoría del guión. Cada película, cada historia, exige una forma específica de trabajo. Cuando el director se centra en componer un clima, un ambiente, y da rienda suelta para que las cosas simplemente ocurran, el poder del guionista se reduce en gran medida.

Sin las palabras, el guionista pierde importancia. Si no hay texto establecido antes del rodaje, el proceso de creación de imágenes es totalmente diferente. Ahora bien; dichas imágenes pueden venir de muy diversas formas a la mente del guionista. Por ejemplo, Luis Buñuel (2008) en *“Mi último suspiro”* cuenta que a la hora de escribir con Salvador Dalí partían de imágenes oníricas que les habían impactado en un momento dado. De ahí salió la célebre obra *Un perro andaluz* (1929), de Luis Buñuel.

Buñuel trataba siempre de utilizar el poder del subconsciente para plasmar una nueva forma de hacer cine. No se regía por los modelos comerciales; creó uno nuevo, personal, y de corte surrealista. Sus ideas se fundaban teóricamente fuera del raciocinio cotidiano, y es un factor de originalidad que le acabó encumbrando como director de culto. Hasta hoy son populares sus películas y su punto de vista sobre el cine.

De esta anécdota de Buñuel sobreviene de nuevo la importancia de la idea. De su originalidad. Mientras el guionista sea el autor de la idea principal, de la

trama maestra, o, por qué no decirlo, de la esencia del proyecto, podrá llamarse a sí mismo guionista. Aunque, si la forma de trabajo es como la que exponíamos previamente centrada en la improvisación con los actores por voluntad del director, puede que tenga que compartir el cargo con él, ya que es quien lleva la batuta de las improvisaciones con los actores.

Andrei Tarkovski (1991) creía en la fuerza del momento que se vivía en el instante de rodar una escena, por lo que el guión iba cambiando según las exigencias de la situación. Él simplemente procuraba esbozar una idea de lo que quería a la hora de dirigir, para luego ejecutar la escena final teniendo en cuenta el estado de ánimo de los actores, el ambiente, etc. Procuraba ir sin ideas preconcebidas, pues pensaba que un guión literario sólo era apto para convencer a los productores.

En la película *La noche americana* (1973), de François Truffaut, asistimos al rodaje de una película, y durante el proceso observamos cómo van escribiendo las escenas conforme avanza el proyecto. Esto tiene sus ventajas, ya que manejan el argumento conforme van ejecutando escenas. El guión no es en ese caso un proyecto relativamente “hermético”, tal y como estamos acostumbrados a tratarlo.

La conclusión que se obtiene de estas formas de trabajar, es precisamente que no hay una forma estricta de escribir un buen guión. Depende de las circunstancias que rodean a esa idea, y del personal que emplea sus fuerzas en ella. Cada película es un mundo; es una creación única, que podrá o no dar sus frutos. Incluso, puede dar frutos que nadie esperaba, o por el contrario, no dar los que se esperaba.

Una premisa importante a tener en consideración es que un buen guión no conduce siempre a una buena película. No hay que aferrarse, por tanto, a la manera clásica de trabajar, aunque sí que es necesario conocer los ingredientes

que conforman una historia; ingredientes como espacio, tiempo, personajes, estructura, etc. Es necesario aprender del trabajo de otros para poder encontrar una manera individual de trabajar. Bien es cierto que escribir guiones no es una ciencia exacta, ya que nunca se sabe cómo reaccionará el público o la crítica. Se mueve siempre en el terreno de la subjetividad, pero si se es fiel al público, si no se le falta al respeto con idas y venidas predecibles, tendrá más posibilidades de ser un buen guión, y por ende, será más probable que dé lugar a una buena película. Siendo conscientes de todos los elementos presentes en un guión, y sobre todo, siendo conscientes de los gustos del público del momento, el proceso de creación será no solo más fácil; también será un proyecto con cierta seguridad.

Esta mentalidad de productor viene bien porque anticipa futuros puntos débiles del proyecto. Si esto se soluciona en la primera fase de creación, el guionista tendrá más posibilidades de vender el proyecto, y el equipo posterior tendrá resueltas las principales cuestiones de la historia, como por ejemplo, una cuestión indispensable: a qué público va destinada esa obra. Por tanto, el guionista potenciará los elementos principales para lograr una historia sólida, unos personajes bien caracterizados, etc.

Conviene no olvidar el caso de la adaptación cinematográfica; el guionista en ocasiones puede tener como punto de partida una novela, una obra teatral, o un artículo periodístico, por ejemplo. El cine es un arte muy completo; ya lo decíamos en puntos anteriores; es lógico, por tanto, que absorba otras artes, y se nutra de otros formatos. Cristina Manzano Espinosa (2008) en *“La adaptación como metamorfosis. Transferencias entre el cine y la literatura”*, confirma que el cine no puede rechazar otros formatos, ya que convive con la palabra.

Hay múltiples caminos disponibles a la hora de adaptar una historia; bien puede hacerse siendo fiel a la obra original, o bien puede hacerse de forma libre. Lo importante es que, de alguna manera, la esencia de algunas obras literarias

logra trascender de un arte a otro, de manera que acaba estando aún más presente en la sociedad. El guionista puede a veces ser el mismo autor de la novela, o bien ser un agente externo que la adapte a su manera, comunicándose o no con el autor literario inicial. Se dan así satisfactorias y enriquecedoras maneras de trabajar. Cristina Manzano Espinosa (2008) ofrece como ejemplo la colaboración entre Robert Redford y Norman MacLean para adaptar una de las novelas de éste último. Tuvieron problemas a la hora de plantear la adaptación, y llegaron al siguiente acuerdo:

(...) Mantendrían ambos tres reuniones distanciadas entre sí, intercambiarían ideas y se harían preguntas. Si en algún punto del proceso el autor decidía no seguir, cesarían las reuniones sin problema. Pero si seguían adelante, Redford le enseñaría los progresos del guión y le permitiría acabarlo, a cambio de que MacLean le diese libertad para llevar a buen término la película. (Manzano Espinosa, 2008: 177)

La adaptación dio lugar a *El río de la vida* (1992), de Robert Redford. Se han dado muchos casos de películas que se han consolidado como grandes filmes aun teniendo puntos de partida novelescos o teatrales: es el caso de *Un hombre para la eternidad* (1966), de Fred Zinnemann, *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, o *El silencio de los corderos* (1991), de Jonathan Demme.

Adaptar una obra ya existente obliga a aplicar otra disciplina de trabajo; la creación no sigue los mismos derroteros: el argumento ya existe, los personajes ya existen, al igual que los lugares y el tiempo en los que transcurre la narración. Lo principal ahí será encontrar el ritmo de la historia en el formato audiovisual. William Goldman se muestra tajante respecto a este tema:

Lo más difícil de escribir es un original porque es creativo; lo más fácil es una adaptación del trabajo de alguien. En una adaptación directa, no tengo que soportar la angustia del escritor original. (E. Squire, 2006: 75)

Hay historias y personajes ya presentes en la cultura popular gracias a la literatura; la adaptación supone darle una forma definitiva en la mente del espectador/lector, por lo que el proceso del guionista es crear a la vez que transformar; y lo hará normalmente atendiendo al presente social en que vive.

La principal acción sobre el personaje en la adaptación es que se "institucionaliza" por segunda vez su esencia, porque esa lectura sufre una mediación, no es inocente. No es novedosa la utilización de personajes clásicos de la literatura en revisiones influidas por el momento social o político. (Manzano Espinosa, 2008: 97)

Esta cita lleva también a pensar en la construcción de arquetipos; muchos personajes literarios han trascendido tanto en la cultura popular, e incluso, en el subconsciente colectivo, que de alguna manera están presentes en muchas de las historias que consumimos en la actualidad. Incluso la estructura y temática de películas pueden mostrar ciertos paralelismos con otros personajes e historias: por ejemplo, *El rey león* (1994), de Roger Allens y Rob Minkoff propone una historia muy similar a la célebre obra de William Shakespeare "*Hamlet*" (2009). Con éste ejemplo queda constancia de que, de alguna forma, hay historias, temas, o tramas, que de algún modo están presentes en buena parte de la cinematografía, tanto actual, como antigua.

Pero esto no acude al guionista en detrimento de la creatividad y la originalidad; todo lo contrario; el mérito es estar al corriente de todas estas influencias para, en su caso, poder controlarlas dentro de lo posible. Siempre vendrá bien estar al corriente de mitologías que, de alguna manera, han inspirado e inspiran a la humanidad. El cine es otro medio de creación y reproducción de mitos que hay que valorar como tal.

Por otro lado, hay casos también en los que el guión de la película origina libros; las ideas prevalecen sobre los formatos, y el público logra que el negocio

editorial y el cinematográfico muchas veces vayan de la mano. Squire destaca el caso de David Seltzer:

Los libros derivados de películas han existido durante años, pero cuando la novelización de La profecía escrita por David Seltzer (basada en su propio guión original) vendió más de tres millones de copias en 1973, disparando los royalties hasta las seis cifras, el mundo editorial y la industria del cine reconocieron el creciente valor de coordinar las ventas de libros con las ventas de películas para obtener un beneficio mutuo. (E. Squire, 2006:98)

Aun con todo, desgraciadamente, al final no hay factores que determinen el éxito de una película; es un negocio que se mueve en suposiciones y expectativas de éxito que no siempre se cumplen. A lo largo de esta tesis se tendrá especialmente en cuenta el factor de la transformación del personaje para tratar de dilucidar rasgos comunes en marcados éxitos de taquilla. Esto podrá arrojar luz sobre la forma de enfocar los personajes, de crearlos en el marco del guión, y por tanto, de hacer cine. Podría suponer una nueva forma de medir o evitar riesgos a la hora de escribir un guión cinematográfico.

Pero aun así, por mucho control que se desee tener sobre los riesgos de hacer una película, la respuesta del público es normalmente un misterio. Nadie se plantea hacer una mala película, y mucho menos, nadie se plantea escribir un mal guión.

Hace unos años se estrenó la película *El árbol de la vida* (2011), de Terrence Malick: una película de corte poético, centrado en las emociones personales que despierta mediante sus imágenes, que bien despertó el aplauso de unos, y el desprecio de otros. Con todo, se ha convertido en un filme de referencia, siendo su guión un ejemplo de formato desvinculado a las convenciones comerciales a las que estamos acostumbrados. Terrence Malick se ha consolidado así en los últimos años como una alternativa a los paradigmas y arquetipos

cinematográficos a los que estamos acostumbrados. En su obra, logra transmitir sensaciones mediante un discurso intelectual que rápidamente es percibido por el espectador a nivel emocional. Queda claro que existen varias formas de trabajo para el guionista. Al final, el artista deberá aplicar su buen hacer confiando en la disciplina y en su instinto. Como dice Anne Huet (2006) en su libro *“El guión”*, el guionista juega con lo que se ve y no se ve. Ahí está la clave de un buen guión, en la sorpresa que el espectador espera:

Un buen guión debe ser paradójico, esto es lo que tiene en común con el teatro. Edipo puede dar lugar a un buen guión: conoce su destino, hace todo por evitarlo y es así como sucede. Todo Hitchcock se construye sobre esto. La paradoja es la sorpresa contenida en una afirmación, escondida, después revelada. (Huet, 2006: 83)

Lo importante es insistir en que previamente se esfuerce por conocer todas las herramientas presentes a su alcance; después, cada uno las pondrá a funcionar a su manera, logrando, con suerte, desarrollar un estilo propio; una manera personal de hacer las cosas. Esto no solo aporta en muchos casos un sello personal al producto, sino que además hace que el profesional se sienta más seguro en el desempeño de su tarea. Jason E. Squire incluye un testimonio con el que bien podrá cerrar este punto del trabajo:

Un escritor necesita encontrar su propio estilo, algo con lo que se sienta cómodo. Por ejemplo, yo utilizo direcciones de cámara, todo para el ritmo. Eso frecuentemente molesta a los directores, quienes de todas formas ruedan las escenas del modo en que ellos quieren. (E. Squire, 2006: 74)

Finaliza así la exposición acerca de la figura del guionista, con sus luces y sombras, tal y como ocurre en cualquier otro oficio que está de cara al público. Dentro del ámbito cinematográfico, el guionista es otra pieza que siempre se dispondrá a ser señalada y juzgada por el resto de la sociedad.

2.1.2 HISTORIA Y DISCURSO

Como en toda forma artística y escrita, el guión cinematográfico se divide en historia y discurso. La historia es el contenido, aquello que se cuenta; mientras que el discurso se corresponde con la forma en la que esos contenidos se organizan. A continuación, se expondrán las diferencias principales entre estos dos conceptos inherentes a la narración, para luego pasar a examinar con mayor detenimiento los elementos que componen el discurso. Suponen conceptos fundamentales de la narrativa, pero en primer lugar, ¿qué es en sí la narrativa? Hay varias afirmaciones básicas al respecto. María del Mar Marcos Molano y Michael Santorum (2011), en su trabajo *"Videojuegos = narración + acción + actuación"* aplican al videojuego varias afirmaciones narratológicas formuladas por Christian Metz (1972) en *"Ensayo sobre la significación en el cine"*: todo relato tiene un principio y un final; es una secuencia doblemente temporal que se conforma mediante un conjunto de acontecimientos, quedando así un discurso cerrado. Otra constante es que la percepción del relato "irrealiza" aquello que narra, generando la diégesis, que es el universo no real en el que transcurre la historia. Por último, toda narración es un discurso, por lo que es necesaria la figura de alguien que narre lo que sucede.

Estas son las constantes básicas de la narrativa, gracias a las cuales este subapartado del marco teórico será mejor entendido. A continuación se procederá a tratar con detenimiento los conceptos de "historia" y discurso":

La **historia** incluye el tema o los temas en torno a los cuales giran el relato; los acontecimientos que protagonizan los personajes a través de sus acciones.

Michel Chion, en su libro *"Cómo se escribe un guión"*, aclara este concepto con estas palabras: (...) *Lo que pasa cuando se dispone el guión en orden cronológico.* (Chion, 2009: 127). Pero es necesario ahondar más en el concepto, pues aunque no está desacertado, sus palabras resultan insuficientes en este caso; se debe añadir que la historia es de naturaleza incorpórea; es la idea, el contenido que no

consta de un marco en el que sustentarse. Es un universo sin principio ni fin que dará vida al contenido del discurso, que se erigirá como el marco de la historia. El **discurso**, en las palabras de Chion, es:

(...) La manera en que los acontecimientos y los datos de la historia se ponen en conocimiento del público (modalidades del relato, informaciones que se ocultan y luego se revelan, utilización de los tiempos, de las elipsis, de las insistencias, etc.). Este arte de la narración puede, en sí mismo, conferir interés a una historia sin sorpresas. (Chion, 2009: 127)

El discurso puede, además, distinguirse, según algunos autores, del relato. Así lo expone Francisco Javier Gómez Tarín (2011) en *"Narrativas audiovisuales: el relato"*. El autor, aunque admite la equivalencia en muchos casos entre relato y discurso, propone una separación de conceptos, donde el relato implica de por sí el enunciado y la enunciación, mientras que el discurso va más allá; está presente desde la concepción misma de un proyecto cinematográfico. En palabras de Gómez Tarín, *"el discurso se expande a lo largo de todo el proceso comunicativo y es incluso previo al rodaje, puesto que existe desde el momento en que un proyecto fílmico es concebido."* (Gómez Tarín, 2011: 270)

Para seguir desarrollando este punto, se concebirán relato y discurso de forma equivalente, ya que así lo tratan importantes autores. El discurso es, por tanto, un término complejo en su naturaleza, pero de obligada revisión, pues a través del discurso, el guionista podrá jugar con el espacio y el tiempo; sobre todo, con este último. No hay más que observar una película como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, para comprobar la verdad de estas palabras. Sus acontecimientos, en el orden (o desorden) cronológico exponen un planteamiento de los personajes que cambiaría la totalidad de la película si se mostrara toda de manera lineal. Se cita aquí esa película porque supuso un hito en la escritura del guión cinematográfico, pues se basa en un caos que genera a su vez una armonía difícil de conseguir, incluso en películas donde se nos

muestran todos los acontecimientos de manera lineal. En *Pulp Fiction*, esta estrategia utilizada en el discurso potencia a la historia en sí; le otorga fuerza narrativa, y en ningún momento va en detrimento de las historias que se cuentan.

Componentes del discurso

Existen tres elementos que van a estar muy presentes en esta tesis: orden, duración, y frecuencia. M^a del Mar Marcos Molano (2009), en su libro *"Elementos estéticos del cine. Manual de dirección cinematográfica"*, habla de los elementos del discurso, incluyéndolos dentro del ámbito de la temporalidad cinematográfica, y aludiendo siempre a los postulados de Genette (1989) procedentes de *"Figuras III"*. Además, su estudio se mantiene paralelo al de Seymour Chatman (1990) en *"Historia y discurso"*, obra que también será tratada en adelante:

a) **Orden**: hace alusión a la organización de los acontecimientos. Se plantea la importancia del "punto cero": (...) *a partir del cual la narración se organiza haciéndonos viajar en el tiempo*. (Marcos Molano, 2009:64). Más allá de eso, Mario Rajas (2011) afirma que el orden puede ser lineal o sincrónico, mostrándose los acontecimientos en perfecto orden cronológico; no lineal o anacrónico, mostrando la historia de forma no análoga con respecto al discurso; o bien puede presentar acronía o silepsis, de manera que no hay *"relación cronológica explícita entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso."* (Rajas, 2011: 362).

Con todo, es necesario contar con un punto de partida. El "punto cero" señalado por Marcos Molano marcará el presente, el pasado, y el futuro dentro de la historia. El guionista podrá jugar con el tiempo, pudiendo usar el Flashback, y el Flash forward:

-El **Flashback** supone mostrar acontecimientos pasados, anteriores a ese punto cero de la narración. Puede ser interno, si se sucede dentro del tiempo que comprende la historia, o externo, si ese acontecimiento excede los límites temporales marcados por la historia. Para Chatman, (...) *“Significa un fragmento narrativo que “retrocede”, especialmente de modo visual, como una escena con su propia autonomía, es decir, introducida por un claro signo de transición como un corte o un fundido.”* (Chatman, 1990: 67)

-El **Flash forward** consiste en mostrar uno o varios acontecimientos futuros, posteriores al punto cero de la narración. Como en el caso del Flashback, puede ser interno, si permanece dentro de los límites temporales de la historia, o externo, si no es así. También es conocido como “escena prospectiva”: *Las escenas prospectivas solo pueden reconocerse retrospectivamente.* (Chatman, 1990: 67)

b) **Duración:** distingue entre el tiempo de representación de un acontecimiento en la historia, y el tiempo de representación de un acontecimiento dentro de la diégesis de la historia. La diferencia de duración entre los distintos ámbitos da lugar a varios conceptos (pausa, elipsis, sumario, escena, y dilatación). Como dice Mario Rajas (2011) en *“Narrativas audiovisuales: el relato”*, el cine es un arte que no se puede concebir sin el factor tiempo. Su doble temporalidad ha sido un importante campo de estudio en el ámbito del discurso:

El cine, como la música, es ontológicamente un arte temporal. El factor tiempo, inherente al texto filmico, se manifiesta como un elemento en alto grado manipulable, por su flexibilidad y maleabilidad, por su multiplicidad y complejidad, a la hora de configurar los parámetros narrativos de una película.
(Rajas, 2011: 351)

Dicho esto, las herramientas de que consta la duración son las siguientes:

-La **pausa** expone un “stop” en el transcurso de la historia, si bien el discurso avanza. *El tiempo de la historia se detiene, aunque el discurso continúa, como en los pasajes descriptivos.* (Chatman, 1990: 77). En la película *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese, puede observarse esta herramienta, usada varias veces a la hora de explicar elementos que resultan valiosos en la trama para entender el universo del filme.

-En la **escena**, un acontecimiento dura lo mismo en la historia que en el discurso. Esto se corresponde más con la manera de rodar una escena; es una herramienta quizás obvia en el guión, o no, ya que depende de la interpretación del director. *Elephant* (2003), de Gus Van Sant es un buen ejemplo; así como *La soga* (1948), de Alfred Hitchcock.

-En el **sumario**, se aprecia que el tiempo de un acontecimiento en el discurso es menor que el que ocupa en la historia. Un ejemplo del uso de este recurso puede verse en *Réquiem por un sueño* (2000), de Darren Aronofsky, pudiéndose citar las partes en la que los protagonistas se drogan. Seymour Chatman lo denomina “resumen”:

El resumen presenta problemas para el cine y los directores a menudo recurren a artimañas. La “secuencia-montaje” ya hace tiempo que es muy común: una colección de planos normalmente unidos por la misma música que muestran aspectos seleccionados de un suceso o secuencia. También se han usado soluciones toscas, como arrancar hojas a un calendario, escribir fechas en la pantalla a modo de pie, y usar la voz en off de narradores. (Chatman, 1990: 72-73)

-La **elipsis** se corresponde con saltos temporales. En sí misma, es una supresión de tiempo escenificada mediante una transición entre dos acciones que son de distinta naturaleza. Chatman establece dos tipos: de contenido, y estructural. La primera se debe a la censura, y la

segunda atiende a valores estructurales de la organización del discurso. Una elipsis mítica de la historia del cine, es la llevada a cabo en la película *2001, una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick, donde hay una elipsis que pasa de la prehistoria al futuro, durante la colonización del espacio. En ocasiones, la elipsis se erige como instrumento para reservar cierta información al espectador, tal y como afirma José Prosper Ribes (2012) en su artículo *“Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato”*. La elipsis es un elemento que realiza importantes aportaciones no solo a la concepción del tiempo; también al ritmo de la narración, y a su organización informativa con respecto al espectador.

-La **dilatación** es otro de los elementos del discurso, que consiste en alargar un acontecimiento en el discurso, de manera que es más largo ahí que en la historia. Como en el caso de la escena, también depende del director, y no del guionista, pues se realiza sobre todo en la fase de montaje de la película, aunque bien es cierto que en el guión se puede insinuar o dar idea de ello. En *Matrix* (1999), de Larry y Andy Wachowsky, esto se da frecuentemente gracias al uso de la cámara lenta en peleas y tiroteos. No hay que olvidar que esta película ayudó en gran medida a popularizar el “tiempo bala” en la cinematografía. Chatman denomina a esto “alargamiento”: *“Por medio de la “cámara rápida”, es decir, la filmación con la cámara a mayor velocidad que la proyección posterior, el cine puede manifestar el alargamiento con la famosa cámara lenta.”* (Chatman, 1990: 76)

c) **Frecuencia:** Compara el número de veces que un acontecimiento de la historia es evocado en el relato (discurso), y viceversa. Esta característica desencadena diversas respuestas emocionales en el espectador, pues se acentúa la presencia del narrador, de manera que muestra o que quiere las veces que haga falta con el fin de orientar al espectador en una dirección u otra. Puede

mostrarse de varias formas: singulativo, repetitivo, iterativo, singulativo de frecuencia múltiple. Todos estos tipos fueron expuestos por Genette (1989), tal y como afirma la autora M^a del Mar Marcos Molano (2009). Sin duda estos elementos serán tenidos en cuenta a la hora de analizar cualquier personaje, ya que éste también comprende no sólo lo que hace por sí mismo como personaje, sino también lo que el discurso hace con sus acciones, pues, con su forma de mostrarlas, induce la atención del espectador a unos valores determinados, influyendo así en sus juicios respecto a lo que ve. La frecuencia puede mostrar un acontecimiento de distintas formas:

-Singulativo: un acontecimiento se muestra una vez en la historia y una vez en el discurso.

-Singulativo de frecuencia múltiple: un acontecimiento se muestra varias veces en la historia y en el discurso.

-Repetitivo: muestra un acontecimiento varias veces en el relato, y una en la historia.

-Iterativo: muestra un acontecimiento varias veces en la historia, y una en el discurso.

M^a del Mar Marcos Molano añade al final una nueva categoría al estudio de Genette sobre la narratología, y es la “frecuencia atípica”:

-Frecuencia atípica: (...) *Supone que un acontecimiento, pese a no haber acontecido, sí es mostrado en el relato. Podríamos mostrarlo una sola vez o varias, por lo que la configuración adquiriría la forma singulativa o repetitiva.* (Marcos Molano, 2009: 73-74)

Cabe destacar, en última instancia, la llamada “frecuencia cero”, no siempre incluida en este listado, pero que bien propone José Prosper Rives (2012):

-Frecuencia cero: *“Sucesos que se producen en el universo diegético no son*

mostrados en el discurso. (THn-TD0). Obviamente estamos hablando de la elipsis. De las cinco modalidades de frecuencia, esta última es la que no siempre se considera como un tipo de frecuencia concreta.” (Prosper Rives, 2012: 285)

Este autor plantea además la repetición existente en acontecimientos que se muestra mediante distintos puntos de vista, de manera que el espectador obtiene una visión más completa del evento en cuestión. Cita el testimonio de Bal (1990) en *“Teoría de la narrativa”*, quien afirma que una repetición real implica que un acontecimiento se da una vez y se presente varias. Contempla además la repetición presente en distintas perspectivas. Es lo que ocurre en películas como *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, donde se observa la misma escena del restaurante: la película comienza en ese lugar, centrado en una pareja de atracadores, y más adelante la narración se situará en el mismo momento, pero centrándose en los dos gangsters protagonistas. Se repite el acontecimiento desde distintos puntos de vista, y el espectador es consciente de ello, teniendo finalmente una noción completa de la propia escena.

Los elementos del discurso ayudan a enriquecer la historia; la complementan, componen la presentación de la misma, para que el espectador se sienta atraído hacia lo que está viendo. Puede dar como resultado una película con gran belleza formal. Se manipulará no sólo a la hora de escribir el guión, donde se llevará a cabo una aproximación de cara a la forma que presentará en la película, sino en el rodaje, y sobre todo, en el montaje. El discurso forma parte de manera intrínseca de la historia, aunque en ocasiones es invisible a los ojos del espectador. En *Memento* (2000), de Christopher Nolan, el discurso es una parte primordial de la película, puesto que éste comienza al final de la historia, y finaliza al comienzo de la misma. Ese juego temporal del discurso es el principal atractivo de esta historia, cuya atractiva presentación hará que sea difícil de olvidar para el espectador.

2.1.3 ESPACIO Y TIEMPO

Toda historia acontece en un tiempo y en un lugar. Es imprescindible que el guionista ubique la historia correctamente, de modo que no se rompa la coherencia interna del relato. En ocasiones se confunde la ideación del espacio con la materialización del mismo en la película. En este caso, hablamos del espacio desde el punto de vista de creación y ejecución de las ideas; el espacio que se queda escrito en el papel, y que vemos después ejecutado en la propia película. Éste es el que nos servirá, pues no hay que olvidar que el guión definitivo es el que vemos en todo filme. Si hay algo importante a destacar, es que el espacio en la imagen cinematográfica es siempre concreto; no hay lugar para la abstracción. Así lo expone María del Rosario Neira Piñeiro en su artículo “*El espacio en el relato cinematográfico. Análisis de los espacios de un film*”, donde incluye a su vez el análisis espacial de *Blade runner* (1982), de Ridley Scott.

El guionista debe delimitar el lugar o lugares en que ocurren los acontecimientos; luego, el director se las arreglará para mostrar ese espacio con el objetivo de la cámara, los movimientos de cámara, los efectos especiales, el sonido, el montaje...

A la hora de ceñirse a un espacio, se elige el entorno en el que se desenvuelve la historia. ¿Es en un taller? ¿Es en una ciudad? ¿En un pueblo? ¿En EEUU? ¿En España? ¿En todos? *Reservoir dogs* (1992), de Quentin Tarantino, transcurre casi en su totalidad en un taller; *La soga* (1948), de Alfred Hitchcock, transcurre en un apartamento; *La jungla de cristal* (1988) de John McTiernan se sitúa en un edificio de Los Ángeles. Son grandes películas, y sin embargo, transcurren en un espacio perfectamente delimitado.

Es de vital importancia aprovechar las virtudes espaciales en las que se lleva a cabo la representación, ya que ayuda a completar a los personajes; da información acerca de ellos, de sus raíces, y aporta profundidad a la historia.

Peter Weir utiliza el espacio de manera opuesta en las secuencias iniciales de "Único testigo". Con objeto de describir el mundo aislado de la secta amish, el director hace énfasis en el espacio plano, tanto en los interiores de las viviendas como en los exteriores rurales (...) El conflicto John-Rachel se evoca mediante la oposición estética espacio plano-espacio profundo. Un conflicto que, expresado en términos visuales, va más allá de un thriller de trama más o menos convencional para mostrar el drama de dos mundos incompatibles. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 47)

Puede verse con este ejemplo que cada lugar implica una serie de relaciones causales en los personajes. Una persona nacida y criada en una gran ciudad no se comportará nunca como una persona natural de un entorno más rural. El espacio se configura así como uno de los anclajes principales de la narración, pues determina y profundiza a la acción y a los personajes.

El caso que encontramos paradójico es el de *Dogville* (2003), de Lars Von Trier, donde la dimensión espacial es completamente intuitiva; teatral; un único espacio, donde no hay apenas acotaciones físicas, como paredes, puertas, ventanas... Tan sólo unas aclaraciones hechas en el suelo que delimitan los lugares. Si llegado al caso se accede el guión de esta película, podría mostrarse totalmente normal; es decir, necesariamente, no tendría que haber nada que nos diera que pensar en la puesta en marcha del espacio representado final de la película. Son los componentes del equipo de producción, junto con Lars Von Trier, los que podrían haber decidido rodarla de ese modo, aludiendo en todo momento al máximo minimalismo posible. Una interesante contradicción. En la página Web *Wikipedia* encontramos el siguiente comentario sobre la película:

Se trata sin duda de una detallada puesta en escena, en la forma y en el fondo, con tendencias absolutamente teatrales. En referencia a la escenografía, todos los acontecimientos se desarrollan en un mismo lugar, Dogville, construido como decorado interior de una forma muy particular: han obviado todas las paredes y

objetos superficiales del pueblo y en su lugar las han representado mediante líneas pintadas sobre el suelo negro. Así mismo, cada zona delimitada está señalada con su nombre, como la “Casa de Tom Edison”, el “Calle del Olmo”, etc. Es, en efecto, una apuesta arriesgada, tanto desde el punto de vista temático como estético, pero la magnífica ambientación decadente y claustrofobia que se ha conseguido, hacen olvidar al espectador la falta de dichos elementos y centran la atención en los personajes y los diálogos. No hay un solo detalle caprichoso, desde la iluminación o los planos, o incluso el rótulo que luce inscrito a la entrada de la mina del pueblo “dictum ac factum”, refleja ese humor irónico y algo negro existente en toda la película.”

La configuración del espacio, sea cual sea, influye en la historia, configura su dimensión visual. Y en el guión se da el primer esbozo del mismo; de ahí que sea tan importante tenerlo en mente en todo momento a la hora de escribir, pues escribir un guión, recordemos, es escribir imágenes. Sin más.

Por un lado, el espacio se genera mediante las imágenes, pero dichas imágenes están motivadas por las palabras: las descripciones de los personajes y sus acciones por un lado, y los diálogos, por otro. Un guión cinematográfico, en definitiva, es eso. En las palabras hay espacio. Ellas lo generan. Durante la lectura de un guión, cualquiera puede imaginar espacios gracias a las descripciones. Si en un momento dado, al inicio de una escena se lee por ejemplo “La calle está desierta. Hace mucho calor”, automáticamente podemos imaginarnos un plano general, en el que vemos una calle inundada por el Sol.

En la narrativa el espacio de la historia está doblemente distante del lector porque no existe la representación o analogía que proporcionan las imágenes fotografiadas en una pantalla. (Chatman, 1990: 109)

Es lícito estar acuerdo con este autor. Después de todo, en el cine, la película es la interpretación visual del guión a manos del director. Este lee esas palabras, y

las convierte en imágenes en su mente. Serán estas imágenes las que trate de conseguir que se vean en el filme.

¿Cómo producen las narraciones verbales imágenes mentales en el espacio de la historia? Se me ocurren por lo menos tres maneras: el uso literal de calificativos ("enorme", "con forma de torpedo", "desgreñado"); la referencia a existentes cuyos parámetros están "estandarizados" por definición, es decir, llevan sus propios calificativos ("rascacielos", "cupé Chevrolet de 1940", "abrigo de visión plateado"), y el uso de la comparación con tales estándares ("un perro tan grande como caballo"). Estas imágenes son explícitas, pero las imágenes también pueden ser insinuadas por otras imágenes ("Juan podía levantar pesas de 200 libras con una mano" da a entender el tamaño de los bíceps de Juan)." (Chatman, 1990: 110)

Incluso se pueden generar imágenes en movimiento. La misma frase "la calle está desierta. Hace mucho calor", puede dar a entender también una panorámica de la misma calle, por ejemplo. El espacio se consolida así como forma para focalizar la atención del lector en la palabra escrita.

A continuación se hablará del **tiempo** como factor determinante en el contenido de la historia, y no del discurso, como hicimos anteriormente:

La historia debe responder a la pregunta de en qué época o período transcurre. Como el espacio, aquí el tiempo cumple funciones de coherencia interna. A la hora de situar una historia en una época distinta a la nuestra, debe documentarse convenientemente para evitar anacronismos, que debilitan el poder persuasivo de lo que se cuenta. Nunca será igual la puesta en escena de una historia que transcurre en la Francia del S. XVIII, a la de una ambientada en Nueva York en el 2011. No obstante, hay ejemplos de películas que abarcan distintas épocas, jugando con el elemento del tiempo como elemento conciliador o no conciliador entre los personajes.

En *La mujer del teniente francés* (1981) de Karel Reisz, vemos dos líneas temporales: por un parte está la referente a la película que los personajes están rodando, ambientada en la Inglaterra del S. XIX. La otra línea temporal viene marcada por una época actual, en la que los actores que dan vida a los personajes principales de la película mantienen una relación amorosa.

Pero no solo debe preocuparse el guionista de la época que tiene lugar; también deberá tener en cuenta del tiempo que abarca la historia en sí: un año, veinte años, un día, una noche... Robert Mckee (2002) dice que hay que tener claras las cuestiones como el tiempo de vida que cubre nuestra historia: años, meses, días... Incluso cabe plantearse la posibilidad de que el tiempo de la historia se corresponda con el tiempo de pantalla. Al comenzar a contar una historia, un guionista debe ser consciente de estos detalles, y de las posibilidades que se le aparecen al hacer las cosas de una u otra forma.

La película *Collateral* (2005), de Michael Mann, transcurre en una noche de Los Ángeles; comienza al atardecer, y finaliza al amanecer. Asistimos a la ajetreada noche de un taxista cualquiera, cuyo cliente resulta ser un peligroso asesino a sueldo, que trata de llevar a cabo sus trabajos por encargo teniendo al taxista de chófer durante toda la noche, hasta que éste se rebela.

La película de Joel Schumacher *Un día de furia* (1993) ocupa un día caluroso de Los Ángeles, y el motivo de la película es el de un hombre que se encuentra en un atasco, y decide bajarse del coche e irse andando a su casa, en el otro extremo de la ciudad. A lo largo del día, realizará acciones en contra del sistema establecido, harto de que todo le salga mal en la vida, mostrando, por otro lado, el descontento de la sociedad estadounidense.

En *2001: Una odisea del espacio* (1968), de Stanley Kubrick, la historia ocupa miles de años desde su comienzo en el amanecer del hombre hasta que éste se adentra en los confines del universo, y con ello, en los confines del propio ser humano.

El hecho de que la historia transcurra en un determinado lapso de tiempo es importante para el significado final de la misma; para su sentido interno, pues la concepción que el ser humano tiene de la realidad es completamente lineal.

En los inicios del cine, cuando no había banda sonora en la película, se utilizaban letreros que indicaban el paso del tiempo, el año, etc. Conforme avanzaron las tecnologías, el cine ha cambiado en su narrativa, perfeccionándose en el proceso, y creando convenciones que indican sutilmente el transcurso del tiempo (aunque se sigan utilizando títulos de crédito que indican cambios).

Posiblemente el espectador no es consciente del transcurso del tiempo exacto en las películas, a no ser que nos sea comunicado explícitamente; pero inconscientemente, lo asimilamos y de alguna manera lo aceptamos (mientras no vaya en contra de toda coherencia).

Es poco frecuente que el espectador haga conscientemente ese recuento de los días que transcurren, sobre todo si el guión "salta" las veladas y las noches, como suele ocurrir con frecuencia. Pero dicho recuento siempre lo hace de manera consciente. (Chion, 2009: 196)

Pasando a otro punto, más relacionado con el contenido de la historia, es importante señalar al tiempo como metáfora del entorno en que se mueven los personajes: la meteorología. Ésta puede jugar a favor de la naturaleza del protagonista, ya que puede atravesar por un momento determinado que pueda ser exteriorizado por la climatología. En *Matrix revolutions* (2003), de Andy y Larry Wachowski, Neo lucha en su batalla definitiva contra el agente Smith en medio de una noche tormentosa y lluviosa. Esto funciona a nivel metafórico y simbólico, ya que es el mayor obstáculo al que Neo tiene que hacer frente, y por tanto, es un entorno que le es triste y desfavorable. Tendrá que superar ese mundo de oscuridad en el que libra la batalla.

Dicho esto, es conveniente desentrañar un último punto: el tiempo referido a la duración del filme. Puede que no parezca imprescindible, pero, a pesar de todo, el guionista debe de saber el tiempo que abarca su obra; tanto a nivel diegético, como a nivel externo, de duración de la propia película. Una película de proporciones épicas durará más que una comedia romántica. Al menos hasta ahora así ha sido. *El señor de los anillos: el retorno del rey* (2003), de Peter Jackson, tiene una duración que oscila entre las tres y las cuatro horas. Los guionistas de la película, Fran Walsh, Peter Jackson, y Philippa Boyens debían de ser conscientes de que adaptar las tribulaciones de Frodo y compañía abarcaría una duración bastante prolongada en el caso de las tres películas. Por ello, debemos suponer que su forma de trabajo se vio condicionada en gran medida por este factor, pues resulta muy difícil mantener la atención del espectador tanto tiempo, sin aburrirle.

Por tanto, el esquema estructural del que tanto hablamos anteriormente se ve modificado en su escala, y no servirá todo lo estipulado por Syd Field (1994 y 1995) y otros autores, aplicable a una película estándar de dos horas (120 minutos, que supuestamente equivaldrían a unas 120 páginas).

Este es el último punto del que era necesario hablar acerca del guión cinematográfico. Hay conceptos que serán tratados más adelante de forma más profunda, como el personaje, que marca en buena parte el propósito de la tesis. Ya está finalizado, por una parte, el fondo teórico que aborda qué es un guión cinematográfico, y de los elementos más importantes que lo componen. Todos en suma se erigen como el tablero en que se mueven las fichas: los personajes.

2.1.4 ESCENA Y SECUENCIA

Es importante a continuación tratar la distinción entre dos elementos importantísimos del lenguaje cinematográfico: la **escena** y la **secuencia**. Son elementos mediante los cuales se plasma en sí la historia en el guión. Ayuda a distinguir unas acciones de otras; a delimitar los acontecimientos o acciones en un tiempo y espacio concretos.

La **escena** se corresponde con un acontecimiento en un momento y lugar concretos.

Una escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y un espacio más o menos continuos, que cambia por lo menos uno de los valores de la vida del personaje de una forma perceptiblemente importante. En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo. (McKee, 2002: 56)

La **secuencia**, por otra parte, es:

Una serie de escenas vinculadas o conectadas entre sí por una misma idea. (...) La secuencia es el esqueleto del guión porque mantiene todo en su lugar; es posible "ensartar" o "colgar" literalmente una serie de escenas para crear porciones de acción dramática. (Field, 1994: 86)

La de Field se plantea como un modo muy práctico de trabajar, aunque esto no ocurre así siempre. Es de vital importancia no restarle importancia a la escena en sí, porque es ahí donde ocurre todo; donde un personaje se declara, culmina su venganza, reconoce sus errores, muere, etc. Por esa razón, cada escena deberá ser tratada con sumo cuidado y dedicación.

Por ejemplo, en *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola, la película comienza en la secuencia de la boda de Connie, pero la primera escena es sobrecogedora. A pesar de que esa escena pertenece a la secuencia de la boda (que es a la vez presentación de la película y de la familia), es en la escena que abre donde se nos presenta al patriarca, Don Vito, y su forma de proceder ante los problemas de los suyos.

Volviendo al dilema entre escena y secuencia, cabe decir que, el hecho de que una sea más importante que la otra quedará en el ámbito de lo subjetivo, puesto que con este ejemplo se muestra que ambas posturas pueden funcionar correctamente. En todo caso, el guionista deberá trabajar individualmente la construcción de cada escena, de manera que al juntarlas, conformen la secuencia tal y como se desee. Existe siempre una constante búsqueda de armonía, que difícilmente se consigue al armar el puzle definitivo que es en sí la película. Encontrando el equilibrio entre una y otra, se logrará un ritmo interno determinado; para ello se modulará la intensidad dramática de cada una, en función de lo que se quiera contar en ella, y de lo que ha contado en la anterior, y de lo que planea contar en la siguiente.

En definitiva, el guionista hará lo más conveniente para salvar la coherencia de lo que está contando (la historia), que es realmente lo que importa. Como decíamos anteriormente, organizar una película dividiéndola en secuencias es cómodo y práctico, pero para que una secuencia funcione, deben funcionar individualmente las escenas que la componen.

Dicho esto, y para seguir analizando conceptos, es imprescindible destacar que las secuencias, al agruparse, conforman un concepto narrativo más complejo: el acto. Robert Mckee organiza así estos conceptos; una organización, cuanto menos, correcta de los mismos. Para él, el acto culmina en un punto cúspide, al igual que afirma por ejemplo, Syd Field (1994). Se pueden observar así los paralelismos entre ambos autores, aunque la forma de explicarse sea distinta.

La diferencia entre una escena básica, una escena que actúa como clímax de una secuencia, y una escena que actúa como clímax de un acto es el grado de cambio que produce, o para ser más precisos, el grado de impacto producido por ese cambio, para mejor o para peor, en el personaje: en la vida interna del personaje, en sus relaciones personales, en su fortuna en el mundo, o en cualquier combinación de los tres. (McKee, 2002: 63)

Aunque se mostrará el funcionamiento de la estructura y sus elementos en los puntos siguientes, hay que reconocer el desacuerdo en que cada trama deba aspirar a un clímax, pues clímax como tal debe haber tan sólo uno, y siempre a lo largo del tercer acto, donde las expectativas del espectador comienzan a materializarse, y a ser patente su participación de la historia. Los puntos que deben unir los actos entre sí deben contar con una intensidad especial, pero no por ello tendrían que constituir clímax, ya que éste pone en práctica valores emocionales que no pueden darse tantas veces a lo largo de la película; no tendrían el mismo impacto en el espectador si éstos se repiten. Dejado esto a un lado, serán los actos los que conformen a la historia definitiva: el todo al que se aspira durante la escritura.

Bien es cierto que en una obra es posible aunar más de tres actos, pero rara vez somos conscientes de ello al ver una película. En adelante, trataremos esencialmente los largometrajes divididos en tres actos, ya que son aquellos que predominan en nuestra concepción fílmica, y sobre los que más hablan los autores más importantes en la materia.

Ya han sido desmenuzados los elementos principales de la base de toda historia; a continuación, se tratará su funcionamiento de conjunto, así como los elementos que les ayudan a funcionar con la máxima armonía posible.

2.1.5 LA ACCIÓN COMO CAUSA Y EFECTO

En un guión cinematográfico, para bien o para mal, todo se basa en la relación causa-efecto de sus partes. Un personaje hace algo, que afecta no sólo a él, sino a otro/s personaje/s, e incluso a su entorno. Todo tiene sus consecuencias, directas o indirectas en la historia y los personajes.

Para cada acción, existe siempre una reacción. Esto es bien sabido en el ámbito de la física; estos postulados explican perfectamente el tema a tratar aquí. Cada persona es una fuerza en sí misma; una fuerza que choca con otras, y hace mella en ellas de distinta forma, en función del choque.

Si un personaje mata a otro, habrá una reacción; tanto suya, como del entorno. En el cine de acción esto es algo evidente. Por ejemplo, en la película *Commando* (1985), de Mark L. Lester, un grupo de militares secuestra a la hija de un héroe de guerra interpretado por Arnold Schwarzenegger. La reacción de este protagonista será la de no dejar títere con cabeza hasta volver a estar con su amada hija. Sus enemigos sufrirán la ira vengativa del protagonista, que les eliminará sin miramientos.

Acción-reacción; causa-efecto. En ello se basa la escritura de guiones. Los acontecimientos funcionan según la relación causa- efecto; todo lleva a algo, y esta afirmación permite que la película se abra camino hasta llegar a un punto concreto. Esto ha ocurrido así siempre. Para entender una historia como tal, debe tener un estricto sentido causal. Todo lleva a algo siempre. Cada acción abre nuevas posibilidades a otras acciones una y otra vez.

En las narraciones clásicas, los sucesos ocurren en agrupaciones: están vinculados unos a otros de causa a efecto, los efectos causan a su vez otros efectos, hasta llegar al efecto final. (Chatman, 1990: 48)

Lógicamente, el planteamiento ha cambiado en los últimos tiempos, puesto que la psicología de los personajes es más compleja en los tiempos en que vivimos; ya no reina lo evidente, como en el cine clásico. En una película como *Carretera perdida* (1997), de David Lynch, la causalidad conlleva a situaciones desconcertantes y no previstas para el espectador, pero aun así, existe.

A pesar de que existen gran cantidad de obras maestras realizadas en esta época cabe destacar que es en ellas donde las reacciones estaban más mecanizadas, y todo solía encajar según lo previsto. Había más *hermetismo narrativo*.

Para el cine clásico, la realidad se manifiesta como una coherencia tácita y necesaria entre sucesos. Así, la motivación realista corrobora la motivación composicional, conseguida a través de la relación causa-efecto. El paradigma moderno, cuestiona tal realidad en el sentido de que las leyes del mundo real pueden no ser cognoscibles y la psicología individual puede ser indeterminada. Las nuevas convenciones pasan, en primer lugar, por la aleatoriedad de la realidad objetiva y, en segundo, por los estados fugaces o pasajeros que caracterizan la realidad de manera subjetiva. (Marcos Molano, 2009: 225)

Como bien dice la autora, el cine que reside en el paradigma moderno alude más a la aleatoriedad en la construcción de la cadena de sucesos; aunque no hay que olvidar que la construcción es la misma; lo que cambian son los nexos de unión, que en este caso vienen a ser convenciones sociales, acompañadas por el contexto histórico.

Esto quiere decir que, a día de hoy, un personaje tendrá distintas capas emocionales que aportarán complejidad tanto a su ser, como a la forma de relacionarse con su entorno. La psicología de los personajes cobra gran protagonismo aquí, y será ella uno de los principales (si no el principal) motores de la acción.

A pesar de ello, destacaré que hay opiniones contrarias a esta. La citada autora no opina que el paradigma moderno ofrezca más realidad que el clásico:

El realismo de este tipo de cine no es más real que el del filme clásico, es solo un canon diferente de motivación realista que justifica opciones compositivas y efectos específicos. (Marcos Molano, 2009:226)

Pero, al contrario de lo que parece, esta aparente aleatoriedad aporta más realismo al centrarse más en el papel del individuo frente a la sociedad. En los tiempos actuales, en los que la globalización es la protagonista y el individuo como tal pierde protagonismo, el público se identifica mejor con el paradigma moderno, al aspirar a esa individualización y subjetivización de emociones. Es ahí donde reside la auténtica identificación con el personaje, pues, acompañándole en su conflicto es el modo en que nos pueda hacer llegar un mensaje emocional como espectadores. En conclusión, la causalidad es un elemento base a la hora de escribir un guión; es el medio por el que cobran sentido los acontecimientos; todo sucede porque algo ha hecho que suceda. Existe, a pesar de todo, una causalidad implícita en todo, puesto que sin ella, no cabría la posibilidad de contar una historia.

En la vida real, cada persona se encuentra en un momento y en un lugar determinados porque ha habido precedentes que han hecho que así estén. Como norma, la ficción imita a la realidad. El ser humano es el resultado de lo que hace día a día, y de sus relaciones con los demás.

La causalidad hace a la casualidad; las casualidades no existen dentro de la ordenación de los acontecimientos de un guión; para que una casualidad ocurra (dentro de la diégesis del relato), hay que preparar al espectador con el fin de que le parezca coherente, aun siendo casual. Y la forma de convencerle, es que parezca que todo ocurre por azar, como en la vida real. Si esto no es así, el relato

no será verosímil, y por tanto, no habrá interés; mucho menos, identificación del espectador con los personajes.

¿Cómo se consigue recrear ese *falso azar*? ¿Cómo hacer que lo que se muestra no parezca programado? Teniendo cerrados los pilares fundamentales: los personajes. Delimitar los puntos más importantes de la personalidad y las relaciones de cada uno, junto con el camino que recorrerá en la historia. Con esos conceptos asumidos, el guionista podrá encadenar acontecimientos porque conocerá perfectamente a los personajes. Podrá pensar como ellos, y sabrá cómo actuarían en cada situación. Mientras él no se sienta forzado dentro de la historia que está viviendo, menos probabilidades tendrá de que el resultado sea indeseado.

La coherencia interna es la base de toda película; es el punto de partida. Hay que tenerla en cuenta incluso en los casos en los que se quiera romper la misma deliberadamente, como en el caso de películas de humor absurdo, donde las acciones se plantean de forma arbitraria y con doble sentido. Véanse como ejemplo de ello películas como *Aterrizza como puedas* (1980), de Jim Abrahams, David Zucker, y Jerry Zucker.

Se trata, al fin y al cabo, de buscar la verdad dentro de lo que se está contando; dentro del diseño de cada escena, de las entradas y salidas de los personajes en cada una de ellas. Es primordial saber qué quiere un personaje en cada escena, y cuáles son las fuerzas antagonistas que le impiden conseguir su deseo. Con eso, el contenido estará limpio y dispuesto a ser filmado. El testigo pasará ahí al director, que tendrá que dar estética visual a las palabras expuestas en el libreto.

2.1.6 ESTRUCTURA

La estructura muestra las relaciones entre las partes que conforman un todo.

De nuevo, Syd Field nos muestra en “El libro del guión” y en “El manual del guionista” el llamado *paradigma*.

Divide el guión en tres actos, separados entre sí por dos *nudos de la trama*, señalando estos puntos como indispensables en cualquier guión, tomando como ejemplos varias películas memorables en las que se apoya. Su propuesta está presente en la Figura 2.1.4.a, obtenida de “El manual del guionista”:

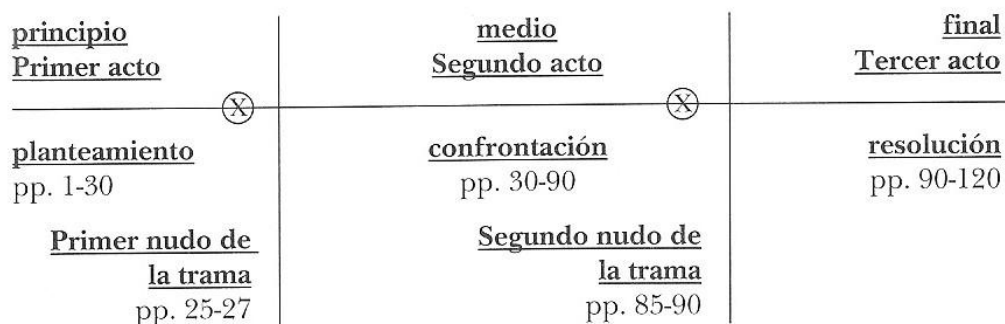


Figura 2.1.4.a. Paradigma. Fuente: Syd Field (Field, 1995:29)

A lo largo de este punto del trabajo, se tomará como base el paradigma de Syd Field (1995) para ser explicado, y de paso, servir de puente para aportar opiniones y planteamientos de otros autores. Todos coinciden en la necesidad de la existencia de tres actos, equivalentes a planteamiento, nudo, y desenlace.

Más de un autor recomienda que se construya un guión dividiéndolo en tres actos, según el modelo clásico exposición/peripecia/catástrofe o, en otras palabras, exposición/conflicto/resolución o desenlace. (Chion, 2009: 262)

En el **primer acto**, encontramos los ingredientes de la historia que deben enganchar al espectador de la película: presenta a los personajes, sus objetivos,

y se plantea el conflicto: “Tiene usted aproximadamente diez páginas para dar a conocer al lector QUIÉN es el PERSONAJE PRINCIPAL, de QUÉ trata la historia y CUÁL es la situación.” (Field, 1994: 14)

La lógica de estas palabras es más que evidente, y cabe estar de acuerdo con ellas. Cuanto antes se enganche al espectador a la acción, mucho mejor. En *Salvar al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg, se asiste en primer lugar al desembarco de Normandía. Es un comienzo laborioso desde el punto de vista técnico y logístico, y a la vez, empuja directamente hacia la historia sin prácticamente plantearnos entrar en ella. Ocurre algo similar con *Gladiator* (2000), de Ridley Scott: un pequeño texto introductorio, un momento en que el protagonista piensa en su amado hogar, y ya estamos en la batalla contra los bárbaros en Germania.

El comienzo debe de ser atractivo para el espectador desde el primer momento; hacer que él mismo se haga preguntas como: “¿Qué está pasando?” “¿Qué pasará ahora?” “¿Quién es ese?” Una vez presentado el filme, se introduce la figura del **detonante**, que consiste en una ruptura del equilibrio del protagonista; algo cambia, y la historia arranca ahí. Para Sánchez-Escalonilla (2001), autor de “*Estrategias de guión cinematográfico*”, es ahí donde realmente arranca la película, aunque reconoce el punto de vista de otros autores al hablar de la materia, como el de Linda Seger, que afirma que el detonante puede darse no bajo la forma de un hecho aislado, sino a lo largo de las treinta páginas del primer acto; será un *detonante de situación*.

Lo importante en el primer acto, es mostrar el entorno de los personajes, exponer los conflictos que los configuran, y dejar clara la meta del protagonista: qué quiere conseguir. La existencia de un tipo de detonante u otro es secundario, siempre y cuando el guionista plantee una estrategia clara en la película. El primer acto muere en el primer nudo de la trama, que explicaremos

más adelante, pero que propone un punto de inflexión entre lo ocurrido en el primer acto y en el segundo.

En el **segundo acto**, se establecen los obstáculos pertinentes al protagonista, que desea obtener su objetivo. Ocurrirán cosas que no permitirán que llegue a su meta fácilmente, y que despierte en él nuevas emociones que inviten a la superación de las pruebas a las que es sometido. El protagonista tiene ante sí obstáculos que no puede superar con facilidad; esa es la emoción de la historia, puesto que el espectador se identificará mejor así con él; sus expectativas crecerán en la medida que el personaje le aleje de su objetivo. Sus creencias recibirán un duro golpe moral. En este acto debe de haber, por tanto, tensión para el protagonista; se pondrán a prueba sus facultades, y de esta forma aprenderá una valiosa lección de cara al final de la película. Dicha tensión debe de ser además coherente con las expectativas del espectador y con la propia historia, pues no se debe engañar al espectador, y no ocurra lo que dice José Luis Alonso de Santos:

Pero toda escena que retarda el final de forma forzada para mantener o hacer crecer la incertidumbre lo que hace realmente es quitarle su valor; es una técnica habitual en los melodramas televisivos, donde cada vez que parece que la heroína ya está a punto de resolver el gran problema de su vida se presenta un nuevo inconveniente que alarga el nudo y retrasa el final otros treinta o cuarenta capítulos. (Alonso de Santos, 1998: 170)

Por ejemplo, para el personaje de Ellen Burstyn en *El exorcista* (1973), de William Friedkin, los obstáculos son aquellos que le impiden entender lo que le ocurre a su hija, cuyo comportamiento es cada vez más extraño y misterioso. Funciona porque son obstáculos coherentes que potencian nuestra atención en el filme; en ningún momento nos sentimos engañados o forzados. Como ocurría en el primer acto, el segundo acaba en un segundo nudo de la trama, que supone de nuevo un punto de inflexión donde los acontecimientos

corrigen su rumbo, esta vez, hacia el final de la película. El protagonista sufre un nuevo revés que le encamina hacia la meta final.

En el **tercer acto**, se resuelve el conflicto, tanto el principal, como los de las tramas secundarias. El protagonista logrará o no su objetivo planteado el primer acto, y la película finalizará. Antes de la resolución definitiva está el clímax, que es el punto álgido al que llega el conflicto.

El clímax de una película es el punto culminante (en cuanto a emociones, dramatismo, intensidad) de su progresión dramática. Si el guión se concibe en el sentido de una progresión dramática continua (según el modelo más habitual), en principio su clímax deberá situarse hacia el final. Después del clímax, sólo puede haber escenas de resolución y de relajación. (Chion, 2009: 256)

Así pues, el tercer acto se plantea normalmente como una montaña: hay una corriente ascendente hasta llegar a la cima: el clímax. Luego, vamos bajando en intensidad emocional, y se cierra la historia. Cabe destacar que este acto se presenta como el más importante, debido a que es el lugar en el que todo adquiere su razón de ser; donde se confirman o no las expectativas planteadas en el primer acto, y desarrolladas en el segundo. La película, su forma de ser acogida, depende en gran medida del final de la misma.

Es digna de mención una escena concreta de la película *Adaptation* (*El ladrón de orquídeas*) (2002) de Spike Jonze, en la que Brian Cox, interpretando a Robert McKee, habla con Charlie Kaufman (Nicholas Cage) acerca de los problemas de este último a la hora de escribir su nuevo guión. El McKee ficticio responde lo siguiente:

Te contaré un secreto. El final hace la película. Gánatelos al final, y tendrás un éxito. Puedes tener fallos, problemas...Pero gánatelos al final y tendrás un éxito. Encuentra un final. Pero no hagas trampas. Y ni se te

ocurra utilizar un "deus ex machina" a última hora. Tus personajes deben cambiar, pero el cambio debe surgir de ellos. Haz eso y te irá bien.

Adaptation (El ladrón de orquídeas). 2002.Spike Jonze

Como podía verse en la Figura 2.1.4.a, Syd Field (1994) establece además dos puntos llamados "nudos de la trama". Uno al final del primer acto, y otro al final del segundo acto. Para él, cada nudo de la trama conecta un acto con otro, dejando clara una dirección clave en la película, que impide que la narración se vaya por las ramas, y permitiendo una unidad narrativa que resulta imprescindible para el caso. Ambos son importantes, ya que se encargan de que la historia siga una dirección clara y concisa. Otros autores los conocen como "puntos de giro". Destacaremos lo que dice Sánchez-Escalonilla (2001) acerca del segundo punto de giro, donde hace referencia a los eventos que puede abarcar:

El segundo punto de giro presenta una paradoja: mientras se anuncia al espectador que el problema se encamina hacia su resolución definitiva (estrategia lógica), por otro lado se advierte que las posibilidades de triunfo del protagonista son muy escasas (estrategia emocional) (...) La lucha mantenida a lo largo de todo el acto segundo se ha traducido en un aumento de la tensión dramática. Toda esa carga emocional desemboca en el segundo punto de giro; que sitúa la lucha en el límite: mientras se advierte el final del conflicto, el protagonista corre hacia un último desafío. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 219,220)

Por otra parte, entre un punto de giro y otro encontramos el **punto medio**, que se halla en la mitad del segundo acto y que subraya la dirección de la película: *"Es una herramienta; con ella tiene usted una manera de centrar la línea argumental en una línea de acción determinada."* (Field, 1995; 110)

La división en tres actos no es un mal planteamiento en lo que a estructura se refiere. Desde antaño, multitud de obras de ficción se han planteado siempre en

tres actos. El arte se reinventa a sí mismo, traspasando las barreras del tiempo y la tecnología. Es una de las verdades universales a nivel narrativo que este estudio puede destacar sin dificultad. Es algo que viene de mucho tiempo atrás; normalmente, las obras dramáticas, sobre todo en el teatro, se han dividido en varios actos: tres, cinco... Según Alonso de Santos (1998), en los siglos XVII y XVIII las obras se dividían o en tres o en cinco actos. A partir del siglo XIX se crean nuevas tendencias:

En el último siglo son abundantes las obras de uno o dos actos. En cualquier caso, uno, dos, tres, cuatro o cinco actos, generalmente ha prevalecido la organización, a lo largo de ellos, de un planteamiento, un nudo, y un desenlace, dentro del argumento o trama principal. (Alonso de Santos, 1998: 168)

No hay que olvidar que este planteamiento viene dándose desde que Aristóteles defendiera esta postura en su obra “Poética”. Será cerrado este punto del trabajo citando sus palabras:

Ahora bien, un todo es aquello que posee principio, medio y fin. Un principio es aquello que necesariamente no adviene después de algo más, si bien algo más existe o acontece después de esto. El fin, por el contrario, es lo que naturalmente se deduce de algo más, ya como una consecuencia necesaria o usual, y no es seguido por nada más. Una trama bien construida, por consiguiente, no puede ora empezar o terminar en el punto que se desee; el comienzo y el fin en esto deben ser de las formas justamente descritas. Así, para ser bella una criatura viviente y cada todo compuesto de partes debe no sólo presentar cierto ordenamiento en el arreglo de sus partes, sino también poseer cierta definida magnitud. (Aristóteles, S. IV a. C.)

2.1.6.1 El principio y el final

El principio trata de generar expectativas, y el final trata de cumplirlas. En el libro de Mario Onaindia *El guión clásico de Hollywood* se destaca, entre otras cosas, el papel del principio y el final de una película en el cine clásico:

El comienzo y el final tienen una función especial en el conjunto del filme, en la medida en que se pueden calificar como sobredeterminados o dotados de una mayor condensación de sentido que en el resto del filme. (Mario Onaindia, 1996: 81)

A todo esto cabe añadir que en este estudio el principio y el final de una película son de una importancia capital; el principio introduce al público en la historia; muestra los parámetros por los que se guiarán los personajes y la trama; mientras el final acaba con todo lo propuesto de forma coherente (lo cual no excluye que sea sorprendente). Se puede distinguir entre varias formas de comenzar una película, gracias al libro anteriormente citado:

En primer lugar, era tradición en el cine clásico que se utilizara un genérico, es decir, la presentación de los títulos de crédito para realizar un montaje poético del contenido de la historia que posteriormente narraba la película.(...) Por medio de estos genéricos se trata de preparar el ánimo del espectador, a la vez que se le informa de cuál es el género de la película, así como de las imágenes que condensan el leitmotiv de la misma. (Onaindia, 1996: 81)

Otras veces se utiliza el comienzo de la película para establecer paralelismos con el final:

...Sin embargo, el inicio de la acción de la película se utiliza a menudo para componerlo de tal manera que trace un cierto paralelismo con la última secuencia del filme para que el espectador, al observar el contraste entre ambas escenas, pueda extraer conclusiones sobre el contenido de la película, así como la

evolución experimentada por el protagonista, el cambio sufrido por la situación, etc. (Onaindia, 1996: 83)

No obstante, es preciso no olvidar que los comentarios de Mario Onaindia, aunque acertados, van referidos al cine clásico. Actualmente no se comienzan las películas de esa manera; suele ofrecerse una “secuencia de acción” de apertura que nos introduce en la historia. En el libro *“Estrategias de guión cinematográfico”*, Antonio Sánchez-Escalonilla recomienda comenzar la película con una acción de interés, de especial intensidad, que empuje directamente al espectador al caldero de la historia:

Un buen comienzo resulta vital para suscitar el interés por la historia que va a contarse. Por este motivo, nada mejor que abrir el guión con una acción de especial intensidad dramática: es decir, con una peripecia. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 185)

Es vital comenzar el guión con una secuencia que rápidamente trastoque la cognición del espectador; que le obligue a prestar atención a lo que ocurre. Ello exige intensidad en la presentación. No hay por qué presentar una situación frenética; puede arrancar con planos repletos de belleza y grandeza, sin apenas diálogo, o todo lo contrario. En todo caso, debe ser representar o bien la cotidianeidad del protagonista o protagonistas; o bien la cotidianeidad del mundo en que ocurre la historia.

El resplandor (1980), de Stanley Kubrick, comienza con imágenes inquietantes de un coche viajando, atravesando bellos parajes, todo ello potenciado con una música siniestra.

La película de aventuras de Michael Mann *El último mohicano* (1992) arranca con una cacería, acompañando a ello el tema principal de la película, y la grandeza de los paisajes en los que se mueven los personajes.

13 asesinos (2010), de Takashi Miike, abre con el suicidio de un samurái. Es una escena desagradable en cuanto a contenido, y aporta pistas del sanguinario universo en que se moverá el filme.

Estos son tan sólo algunos ejemplos. Hay infinidad de formas de arrancar una película; depende también del género al que pertenezca esa película. Por lo general, las películas de aventuras arrancan con secuencias intensas de acción. *El último mohicano* es un ejemplo de apertura dinámica de aventuras; el protagonista corre detrás de su presa. Antecede a lo que se desembocará más adelante; a lo largo de la película veremos cómo los protagonistas deberán permanecer en movimiento si no quieren caer en las garras del enemigo.

No obstante, a la hora de elegir entre el principio y el final, es necesario añadir que el final de la película es más importante, ya que muestra o no las expectativas que el público tiene puestas en la historia. Recordemos las palabras que previamente citamos:

Te contaré un secreto. El final hace la película. Gánatelos al final, y tendrás un éxito. Puedes tener fallos, problemas...Pero gánatelos al final y tendrás un éxito. Encuentra un final. Pero no hagas trampas. Y ni se te ocurra utilizar un "deus ex machina" a última hora. Tus personajes deben cambiar, pero el cambio debe surgir de ellos. Haz eso y te irá bien.

Adaptation (El ladrón de orquídeas) 2002.

Spike Jonze

El razonamiento resulta acertado: con un buen final a la altura de lo que el público espera (siempre será positivo intentar superar sus expectativas), la historia gana valor, coherencia, y emoción en el espectador. Si observamos las grandes películas de todos los tiempos, veremos que tienen un final con el que la mayoría simpatiza.

Llegados a este punto, es necesario preguntarse: ¿Hace el final a la historia?

La respuesta es afirmativa. Si el objetivo es que un espectador recuerde una película, lo primero que debe recordar es el final; cómo acaba. Es el culmen de las emociones que toda película quiere generar en su desarrollo.

Vale la pena recordar el final de *El imperio contraataca* (1980), de Irving Kershner; un final absolutamente trágico: Luke Skywalker acaba de descubrir que su enemigo más acérrimo, Darth Vader, es su padre; Han Solo ha sido capturado y congelado por el Imperio, y entregado a Jawa el Hutt; el movimiento rebelde se ha visto terriblemente afectado por el poder del Imperio. Es el caso de un final negativo, que muestra la fragilidad de los protagonistas de la película, y que deja a las fuerzas de la oscuridad como victoriosas frente a las del bien. Es una tragedia épica.

Algo similar ocurre con el final de *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan: Harvey Dent, la última esperanza democrática, muere habiéndose convertido en un psicópata; el Joker, aunque apresado, se ha salido con la suya al corromper a Dent, y Batman decide cargar con las culpas de todo lo ocurrido (incluyendo varios asesinatos de Dent), con el fin de que la gente no pierda la esperanza.

La película debe ir encaminada siempre a un final que le otorgue sentido a todo lo que ha ocurrido. Es por eso que el guionista debe conocer siempre el final, que viene a ser la meta a alcanzar. Es un razonamiento coherente, ya que es importante saber en todo momento hacia dónde va la narración. En el arte es posible dar sentido siempre a lo que se hace, a pesar de que lo que se cuente pueda no tener sentido, como por ejemplo, comedias disparatadas al estilo de *Agárralo como puedas* (1988), de David Zucker. En ellas, ocurren cosas que desafían al sentido común, con un fin que no es otro que la comedia. La incoherencia es el arma de la comedia disparatada.

Existen dos tipos de finales: abiertos, y cerrados. Esto se debe a los cambios en la narrativa al pasar del período clásico al actual en términos cinematográficos:

El final cerrado termina la película con todos los cabos y conflictos resueltos de forma armoniosa; el abierto, no.

En el caso del final abierto, Mckee (2002) afirma que se trata de casos en los que no todas las preguntas del filme quedan resueltas, de forma que las que carecen de respuesta quedan a merced de la opinión de los espectadores; de sus propias impresiones. De algún modo, ellos terminan la película mediante la lección que ésta les ha dado.

Aquí entra en juego *Origen* (2010), de Christopher Nolan, cuyo final se queda en el aire, al dejar el protagonista su “totem” girando, sin llegar a dejarse del todo claro si lo que está ocurriendo es real o es un sueño. El espectador deberá juzgar el final en función de lo que ha visto a lo largo de la narración.

En la película *La vida de Pi* (2012), de Ang Lee, se asiste a un caso especial, ya que el final de la misma consiste en que hay varias versiones de la misma historia que nos han contado; será el espectador el que decida cuál escoger.

En el cine clásico esto es impensable, ya que todos los conflictos debían quedar completamente resueltos, sin obligar al espectador a especular sobre el posible significado del final de la película. Como cine clásico que es, se basa en la causalidad más hermética, de manera que no hay lugar para otras suposiciones que no se rindan ante lo evidente de las imágenes mostradas. Chion (2009) expone varios tipos de finales, distinguiendo entre finales felices, y menos felices: “Decimos que la película acaba bien cuando los motivos de dolor, de malestar o de perturbación quedan anulados, y todavía más cuando los protagonistas han encontrado el amor, la fortuna, la gloria o aquello que codiciaban.” (Chion, 2009: 274)

Aun con todo, un final feliz puede resultar también agri dulce, y dejar caer cuestiones secundarias que si bien no ayudan a que la felicidad de los personajes sea plena: En *Gran Torino* (2008), de Clint Eastwood, asistimos a la muerte del héroe, que se deja matar con el fin de acabar con una banda de maleantes del barrio. El personaje consigue así reinstaurar el orden en la comunidad, dejando a salvo a Thao, el chico con el que confraterniza a lo largo de la película, y al que protege y aconseja para llegar a ser un hombre hecho y derecho. Thao logra salir adelante, y además consigue el coche que tanto le gustaba del personaje de Eastwood: el Gran Torino. Se trata, por tanto, de un final agri dulce; gana el bien sobre el mal, pero el mal se cobra la vida de una buena persona.

Por otra parte, Chion expone los finales falsamente positivos, donde hay un elemento de contrasta con la belleza que debería haber. Según sus palabras, *“algunas películas aparentemente “rosas” y “optimistas” introducen intencionadamente al final un detalle inquietante, hacen pasar una sombra sobre la felicidad prometida...”* (Chion, 2009: 275)

En conclusión, hay varias formas de cerrar una historia; lo verdaderamente importante, es que sea el adecuado, que no vaya en contra de la historia; que no se solucione todo como por arte de magia, es decir, mediante un *deus ex machina*. La virtud de las grandes películas reside sobre todo en su final; ¿qué mejor ejemplo de final que el de *Casablanca* (1942), de Michael Curtiz, con la despedida de sus enamorados protagonistas? Es la historia de un amor imposible, que irremediablemente finaliza con el alejamiento de dos personas que se aman irremediablemente. En los siguientes enlaces se observa el final de la película de la mano de sus protagonistas (en versión original en ambos casos):

<http://www.youtube.com/watch?v=rEWaqUVac3M>, por un lado, y <http://www.youtube.com/watch?v=5kiNJcDG4E0>, por otro.

¿Quién, aunque no haya visto la película, no ha escuchado las últimas frases de esta película en alguna parte? Es un final que pertenece ya a la cultura popular, y es justamente eso lo que busca todo artista: que su obra acceda al ideario popular de la sociedad, consagrándose así como un elemento indispensable para el entendimiento de una época, y de una forma de pensar. Puede consolidar una película, tal y como se observa con el citado ejemplo de *Casablanca*, inspirando a generaciones de artistas cinematográficos. Personajes como el encarnado por Humphrey Bogart en este caso se convierten en eternos gracias en parte al final de la película, donde, al fin y al cabo, se resuelven tal y como lo que son.

En puntos venideros serán analizados varios personajes, procedentes de películas que han tenido una amplia aceptación entre la crítica y el público. Citamos en este caso también a la crítica porque, en cierta forma, marca el paso de las tendencias cinematográficas, y acentúa la aceptación o el rechazo de una película según las convenciones sociales e intelectuales reinantes. En unos casos acierta, y en otros se equivoca, pero es enteramente necesaria de cara a la divulgación cinematográfica.

Dicho esto, el estudio seguirá centrado en los elementos indispensables del guión cinematográfico.

2.1.7 TRAMA Y SUBTRAMA

Una vez hecha la distinción entre historia y discurso, podemos seguir hablando del guión cinematográfico, pues es una de las primeras distinciones que debe conocer un guionista cuando se pone a escribir; debe saber qué va a contar, y cómo lo va a contar.

Más adelante el estudio se referirá a la historia como el QUÉ, y al discurso como el CÓMO. No hay que olvidar que los personajes se mueven con la historia; la hacen avanzar, pero a la vez eso se nos muestra de una forma muy concreta; la forma que elige el guionista de contar la historia.

Aun así, cabe preguntarse: ¿es posible escribir un guión sin ser conscientes de estos parámetros? La respuesta es sí. Hoy en día, el lenguaje cinematográfico está ya presente en el subconsciente de cada persona; mediante la imaginación, es factible encontrar la manera de contar una historia “correctamente”.

Pero contar una historia siendo conscientes de todas las herramientas existentes darán lugar a un guión mucho más elaborado y definido. Emocionar al espectador (sea cual sea la emoción que se quiera despertar en él) siempre es difícil, y no siempre se puede pronosticar una respuesta favorable a aquello que se pretende conseguir. Así pues, teniendo en cuenta una serie de conceptos, el guión ganará en calidad, pues no solo implica el hecho de usar una herramienta, sino saber utilizarla en el momento preciso. El simple hecho de saber qué es el clímax no es suficiente; hay que saber dónde colocarlo, en base a las necesidades tanto artísticas, como estructurales del relato.

En todo oficio es indispensable conocer todas las herramientas disponibles al alcance, puesto que, de lo contrario, el trabajo a desempeñar resultará tosco y pobre. ¿De qué sirven si no se conocen y no se es capaz de utilizarlas? Pues bien, el primer punto a tener en cuenta a la hora de explicar los elementos

del guión, tras haber dilucidado la historia del discurso (el QUÉ y el CÓMO), será distinguir entre la trama y la subtrama.

¿Qué es la trama? La trama, es el desarrollo dramático de la temática principal de la historia; es la historia del protagonista; el hilo argumental. Se encarga de enganchar al espectador desde el principio al final de la película.

Podemos decir que es el argumento. La RAE propone la siguiente definición de “trama”: *“Disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca”*.

Por otra parte, la subtrama es lo que su propio nombre indica; es un hilo argumental secundario subyugado a la trama principal. No obstante, la subtrama no es menos importante que la trama principal, puesto que una película está compuesta por la combinación de ambas. Si bien la principal es indispensable, con las secundarias, aunque no sean tan amplias, ni tan importantes, tenemos un amplio abanico de posibilidades. El secreto de un buen guión radica en parte en saber estructurarlas, y en encontrar una armonía entre mas mismas.

Robert Mckee aporta multitud de claves en *“El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones”*. Dice lo siguiente acerca de las subtramas:

Una trama secundaria recibe menos énfasis y tiempo de pantalla que la trama principal, aunque a menudo es la invención de la trama secundaria lo que eleva el nivel de un guión incompleto a una película que merece ser vista. (Mckee, 2002; 276)

Las palabras del autor resultan acertadas, ya que un buen guión debe contener cierta armonía en la forma en la que se estructuran los acontecimientos. Para el guionista es indispensable saber cuál es la trama principal, y cuáles secundarias.

Si se pierde en el camino, la historia será confusa y sin sentido, puesto que correrá el riesgo de dar vueltas sobre lo mismo constantemente.

Michel Chion dice lo siguiente sobre la subtrama (o trama secundaria):

Un argumento secundario es una separación con respecto al argumento principal, que pone en juego personajes menos importantes cuyos actos guardan relación con dicho argumento principal y con los hechos y las actitudes de los protagonistas. Tales argumentos secundarios (subplots en inglés) se utilizan en ocasiones para el relief (alivio en inglés, es decir, respiro, descanso), pero también para adornar, variar, distraer y a veces desviar intencionadamente la atención y la curiosidad del público (pista falsa); finalmente, para reforzar la idea principal en torno a la que gira el relato, ilustrándola de una manera distinta a como lo hace el argumento principal. (Chion, 2009: 133)

El protagonista ejecuta acciones, piensa, habla con otros personajes... En distintos lugares. Y esos otros personajes tendrán o no cosas en común con el protagonista, y tendrán su propia historia, que de algún modo influirá en el argumento principal. De este modo, la historia se ve enriquecida, aportando otros puntos de vista, o profundizando en el que se expone en la trama principal. Esto lo hace todo más verosímil, puesto que cada ser humano, como protagonista de su propia vida, se ve afectado continuamente por lo que ocurre de manera externa a sí mismo. Las personas se relacionan con otras con las que tendrán o no cosas en común. Y eso les afecta de una u otra manera en el día a día; en su historia. José Luis Alonso de Santos lo ve así en “La escritura dramática”:

Las subtramas suponen una desviación con respecto al conflicto central, y se desarrollan, generalmente, alrededor de personajes secundarios, aunque el protagonista pueda participar en ellas. A veces, son utilizadas como mecanismo de “respiro”, para aligerar la tensión generada por la incertidumbre del conflicto central, o para rellenar tiempos que se necesitan en la trama principal; otras

veces dan relieve a la acción, y varían o refuerzan el tema y la idea de la obra.
(Alonso de Santos, 1998: 159)

Cualquiera puede vivir su vida de una forma ordenada, atendiendo a sus responsabilidades, trabajando, estudiando, siendo afectivo con unos, indiferente a otros, etc. Pero si su mejor amigo se marcha a la guerra, esto afectará a *su* historia. No depende de él o ella que se vaya a la guerra, pero aún así se verá afectado, ya que son acontecimientos que de una u otra forma le impactarían, y le darían en qué pensar: podría desembocar un proceso mediante el cual pudiera hacerse una persona más madura; enriquecerse emocional e intelectualmente. O simplemente podría sensibilizarse con el conflicto armado, o bien con el ejército. La cuestión, es que ese acontecimiento, -la historia de su mejor amigo-, ajena en un principio, influiría en la de esa persona de uno u otro modo. Sería una subtrama que, cómo no, tendría su eco en la trama principal. En un guión cinematográfico esto funciona igual; la diferencia es que al estar en un proceso de creación, es posible calcular en qué momento es más adecuado dar pie a la trama y a las subtramas.

En definitiva, las subtramas complementan a la trama principal o argumento, de forma que ayudan a constituir la película en sí. Sin ellas, no habría variedad temática, y la película resultaría monótona. En *Heat* (1995), de Michael Mann, encontramos varias subtramas que enriquecen la historia que se narra; un ejemplo de ello, es el matrimonio de Chris (Val Kilmer), cuyo conflicto marital ocupa una parte del metraje, y que ofrece el dilema entre una familia y el crimen como oficio. Esto se complementa muy bien con la trama principal, que es la del enfrentamiento entre un policía implacable, y un atracador soberbio. Sin este “juego argumental”, la película sería aburrida, predecible, con poca carga emocional, y el conflicto tendría pocas dimensiones, incluso unidimensional.

2.2 EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO

2.2.1 LA NATURALEZA DEL PERSONAJE

Este punto es clave en la investigación. Su construcción a lo largo del guión cinematográfico es lo que será analizado a continuación, pues de ello depende en gran medida el éxito o el fracaso de una película. Se estudiará a través de varios autores qué es el personaje y cómo funciona el procedimiento (si es que lo hay) a la hora de crear un personaje para el cine.

¿Por qué esto es así? ¿Puede funcionar una narración que carece de personajes? ¿Es eso posible? En el cine, esto no es posible; sin personajes con los que identificarse, el público no tiene nada que hacer. ¿Por qué perder dos horas viendo algo que no habla sobre nuestra realidad?

El público real, el de carne y hueso, tú, lector que me lees en este momento, solo puede disfrutar de una narración si ésta aparece encarnada por un personaje de carne y hueso Poco importa si ese “disfrute” es de una u otra naturaleza – sufrimiento en la tragedia, gozo y alegría en la comedia- es, en todo caso, una emoción psicológica intensa: la catarsis del teatro griego. Esta catarsis únicamente se produce si el público real se identifica con el héroe, es decir, si vive sus aventuras de forma vicaria. (García García y otros, 2006: 49)

Incluso en los documentales de divulgación científica se atribuyen a otros seres elementos humanos con los que el espectador se siente cómodo en la narración. El narrador, que explica lo que ocurre desde un punto de vista directo y sencillo, apela al espectador y, articula una historia a su alrededor.

En la popular serie *Cosmos* (1980), de Carl Sagan, Davis F. Oyster, y Adrian Malone, es el presentador, Carl Sagan, quien sustenta el contenido de cada capítulo; formula sus argumentos y teorías astronómicas mediante su

capacidad de contar historias. Por otro lado, y mirando hacia programas más cercanos en el tiempo, podemos destacar *El universo elegante* (2003), de Julia Cort y Joseph McMaster. En este caso, la narración adopta la forma de varios autores que realizan sus aportaciones, construyendo el discurso. Destaca la figura central, que actúa a modo de presentador: Brian Greene, al que seguimos a lo largo del programa, y que nos explica los entresijos de la física de un modo práctico y sencillo.

Volviendo al entorno puramente cinematográfico, y aplicando otro nuevo ejemplo en el terreno del documental, viene al caso citar *Una verdad incómoda* (2006), de Davis Guggenheim, donde la figura central es la de Al Gore, que instruye al espectador acerca de los entresijos del cambio climático. El presentador es, una vez más un ente corpóreo que lidera la narración del filme.

En otras ocasiones, se apuesta por la personificación de los elementos; es decir, atribuir características humanas a seres vivos no humanos de los que se habla. En los documentales sobre animales o insectos, el narrador trata a ciertos seres vivos como si de personas se tratase al analizar su comportamiento.

Estos ejemplos muestran un dato importante: el espectador necesita sentir algún tipo de empatía por la narración que está contemplando, y eso lo consigue mediante los personajes, tengan la forma que tengan. Le interesa verse reflejado en los comportamientos de los personajes; una película es de algún modo, el reflejo de una realidad. Y como espectadores, quieren disfrutar de ello; que dicha realidad despierte en nosotros unas emociones determinadas.

El arte es una imitación de la realidad, y como tal, el cine propone ver seres semejantes a las personas de a pie, que hacen cosas semejantes a las que hacen ellas. Por eso resulta atrayente y entretiene: el público se empeña en ver si esos personajes reaccionan como lo haría cualquier persona en su situación.

Disfrutan viendo esa imitación de su vida y sus sentimientos. Como bien afirma Aristóteles en “Poética”:

La imitación es natural para el hombre desde la infancia, y esta es una de sus ventajas sobre los animales inferiores, pues él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación. La verdad de este segundo punto se muestra por (10) la experiencia; aunque los objetos mismos resulten penosos de ver nos deleitamos en contemplar en el arte las representaciones más realistas de ellos, las formas, por ejemplo, de los animales más repulsivos y los cuerpos muertos. (Aristóteles, S. IV a. C.)

El espectador se nutre de lo que ve, ya sea bien con el objetivo del mero entretenimiento, o bien con el de conseguir vivir emociones tejidas de forma compleja, y, de alguna forma, aprender de ellas. Dicho esto, y vista su importancia, ¿qué es un personaje? En la Wikipedia podemos destacar esta definición:

Un personaje es cada uno de los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, que aparecen en una obra artística. Más estrictamente, es la persona o seres conscientes que se imagina que existen dentro del universo de tal obra. Además de personas, pueden ser cualquier otro tipo de ser vivo, incluyendo animales y dioses, o incluso objetos inanimados. Estos personajes son casi siempre el centro de los textos de ficción, especialmente las ficciones de ámbito cinematográfico o literario, así como las historietas.

Para definir “personaje”, la mayoría de los autores utilizan conceptos como “punto de vista”, “acción”, etc. Pero es mucho más profundo que todo eso, pues el personaje es el agente de la vida que reside en la historia, ya sea una persona, un animal, o una cosa. Hace que cualquier persona se decida a prestarle su tiempo para leer, escuchar y ver su historia; aquello que les cuenta. Es la fuerza que les arrastra a convertirles en testigos de sus virtudes, sus defectos, sus

heroicidades, o sus fechorías. José Patricio Pérez Rufí (2008) en su artículo “*El análisis actancial del personaje: una visión crítica*”, plantea difícil tratar los conceptos de “personaje” y “acción” por separado, ya que funcionan de manera complementaria. No hay personaje sin acción, y viceversa. El personaje es vida, es acción, y también, en ocasiones, es muerte. A la vez que hay vida, también puede haber muerte, por lo que tanto vivo como muerto, o en su camino hacia la muerte, un personaje será capaz de emocionar al espectador desde la pantalla. La muerte en el cine será un estado del propio personaje, e incluso en ese estado el personaje puede vivir. En *Gladiator* (2000), de Ridley Scott, el protagonista muere y camina por el otro mundo para reencontrarse con su familia. Hay muerte, pero también vida.

Porque en la narración, incluso en algo tan oscuro como la muerte, también hay vida. Y un personaje es parte de la naturaleza humana; es un cúmulo de sensaciones que dan forma a un ser que no es corpóreo más allá de la pantalla a través de la que se le observa, pero que existe a nivel intelectual en los espectadores.

Exponen la realidad de la relación entre el *ser* y el *parecer* a partir de una imitación de la vida real, de forma que, a través de los personajes, el espectador, consciente o inconscientemente, logra explorarse a sí mismo mediante las acciones que observa. A. J. Greymas (1982), en “*Semiótica. Razonamiento razonado de la teoría del lenguaje*” plantea un cuadro en el que el ser y el parecer abren todas sus posibles relaciones entre los dos conceptos. Esto puede definir en gran medida a un personaje, puesto que aporta lo verdadero (aquello que *es* y *parece*), lo oculto (aquello que *es* y *no parece*); la mentira (*no es* y *parece*); y lo falso (aquello que *no es* y *no parece*).

Aunque se pueden hacer más relaciones similares de conceptos, los aquí citados de Greymas sirven de base para explicar el fondo de la cuestión del personaje, ya que mientras el *ser* es su trasfondo o esencia, el *parecer* es su superficie; lo

primero que vemos y juzgamos. A veces están en consonancia, y otras no. El balance entre ambos conceptos da como resultado un molde en el que introducir vivencias, acciones, y sentimientos: los ingredientes principales para la creación de un personaje.

Realismo ficticio

Si se procede a buscar el significado de la palabra “realismo” en el diccionario online de la Real Academia Española, uno de sus significados es: “*Forma de presentar las cosas tal como son, sin suavizarlas ni exagerarlas.*” Por otra parte, en el mismo diccionario, el significado de “ficticio”, es “ *fingido, imaginario o falso.*”

Esta última definición resulta difícil de concebir, pues ¿es falsa la ficción? En muchos casos no lo es. Ateniéndose a la película *El discurso del rey* (2010), de Tom Hooper, se es consciente de que lo que narra esa historia ocurrió realmente. No es una historia falsa. Es un fragmento de la vida de unas personas adaptada al cine; dramatizada, por supuesto, y subyugada a los elementos cinematográficos. Pero no es falsa.

Así pues, este punto concluirá con que la ficción no siempre es falsa; se puede construir tanto desde la mentira (imaginación), como de una serie de hechos reales. Pero incluso utilizando solamente la imaginación para crear una historia, ¿no se basan los creadores en vivencias reales? ¿En situaciones reales? ¿En personas reales que han conocido, y con las que han hablado?

Hay personas que piensan que el arte es una mentira. Y puede que tengan razón, pero es una gran mentira construida a base de verdades. El *Guernica* (1937), de Pablo Picasso muestra un hecho real transformado en elementos adaptados al cubismo del autor. Ello implica la deformación de los elementos, frecuente en las obras de este pintor, que conforma el estilo; la mentira. Pero una mentira hecha con verdades de fondo. Un personaje, y por ende, una

película, pertenece al umbral de la ficción, teniendo delante de sí a la realidad, gracias a la cual se ha concebido.

La creación de personajes en el cine resulta un tanto peculiar, puesto que, como decíamos en puntos anteriores, el guionista escribe en imágenes. Los personajes son imágenes en movimiento, que hacen, dicen, y piensan cosas, y que a su vez influyen en el comportamiento de los personajes y entornos que les rodean.

El principal concepto que hay que tener en cuenta a la hora de crear un personaje, es el realismo. Es lo que determina el interés sobre lo que se ve. Si algo que se presupone que debe ser realista no lo es, esa película será un fracaso, porque no cumplirá con la regla de la coherencia interna del relato.

Es preciso no confundir esto con que sea obligatoria la escasez de fantasía de las historias; cada relato conforma su propia realidad; el guionista debe ser fiel a ella, y no faltar a la misma; el artificio que se ve es el que resulta rechazado. En toda obra de ficción es importante el concepto “suspensión de incredulidad”, que es la acción por parte del espectador de aceptar ese mundo imaginario que le es puesto ante sus ojos. Obviamente, esto tiene sus limitaciones, y es importante no traspasarlas.

Así pues, ¿cuál es el criterio más acertado para la creación de un personaje cinematográfico?

Alfonso Cuadrado (2011) tiene claro el diseño del personaje cuando aborda su análisis con fines docentes. En *“Recursos expresivos para la construcción del personaje”*, el autor muestra de forma gráfica que el personaje comienza en una puesta en drama (el guión), luego pasa a ser una puesta en escena, para dar paso a la puesta en cuadro (ambas dentro del marco de la grabación), y puesta en serie (postproducción). La interpretación del personaje se llevará a cabo a lo largo de todas esas fases, comenzando en el guión y terminando en la puesta en serie. Es un planteamiento interesante, pero no del todo apropiado para el estudio que ocupa esta tesis, ya que en este caso se trata la construcción del

personaje desde una serie de valores universales, especialmente en su transformación, y centrándose en el guión. La propuesta de Alfonso Cuadrado es práctica para analizar un filme, pero quizás no del todo para la creación de personajes en un guión, ya que una propuesta muy resumida no logrará ocuparse de todas las dimensiones que componen al personaje. Es preciso, por tanto, evitar caer en propuestas demasiado esquemáticas y tener claros conceptos clave para abordar al personaje. Uno de ellos es la suspensión de incredulidad. Es primordial para que éste sea aceptado por el espectador. En la página Web <http://ludosofia.com/2008/09/29/la-suspension-de-la-incredulidad/> encontramos la siguiente definición de este concepto:

...Es una expresión, acuñada por el poeta y filósofo Samuel Taylor Coleridge en 1817, que se refiere a la voluntad del espectador/lector/jugador de aceptar como ciertas las premisas sobre las cuales se basa una ficción, aunque sean fantásticas o imposibles. También se refiere a la voluntad de pasar por alto las limitaciones del medio a través del cual se entrega la historia. De acuerdo a su planteamiento, la suspensión de la incredulidad es un quid pro quo: el público tácitamente accede a suspender su incredulidad temporalmente a cambio de la promesa de entretenimiento.

Resulta importante conocer estos conceptos porque la creación de personajes exige tenerlo en cuenta. Esto nos delimita dotar o no a un héroe de unas características especiales. Por ejemplo, en *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, se asume que Bruce Wayne puede convertirse en el símbolo que desea (Batman) porque es dueño de una inmensa fortuna. Gracias a esto, puede tener acceso a un vehículo de transporte especial, y a un traje con una serie de objetos determinados que le ayudan a luchar contra el crimen. Por ello, Batman nos parece algo posible: algo realista.

Esta palabra implica que, o bien podría ocurrirle a cualquiera de entre los espectadores, o bien que les haya ocurrido. Un multimillonario puede sentirse

identificado con Bruce Wayne porque él también busca causas nobles en las que invertir su fortuna (aunque lo haga de otra manera, por ejemplo, a través de fundaciones benéficas). Para esta persona, Bruce Wayne será un personaje creíble; un personaje realista.

Actualmente existe una tendencia en el cine que es la de centrarse en historias minimalistas, reducidas a personajes concretos. Hay películas que se basan expresamente en los personajes, que son los que crean la historia, y hay otras en las que prima la historia por delante de los personajes. En ambos casos, son indispensables para la narración. A lo largo de los siguientes apartados se examinará la forma en la que varios de los principales autores abordan la creación de personajes a la hora de escribir un guión cinematográfico, y expondré mis propios juicios cuando sea conveniente. El objetivo de esto será conocer el fondo de la cuestión para, en lo sucesivo, establecer mis propias hipótesis acerca de la creación de personajes.

El argumento antes que el personaje, y el personaje antes que el argumento

A la pregunta de qué tiene más peso, si el argumento o el personaje, la respuesta es sencilla: depende de la preferencia del guionista a la hora de contar una historia. Hay teorías bastante negativas acerca de la creación del argumento antes que el personaje, Dominique Parent-Altier propone lo siguiente:

1. *El personaje no interviene sino como elemento dramático secundario. En tanto tal, no recibe la atención que merece. Su elaboración es a menudo esquemática, puesto que su construcción se limita a la búsqueda de una solución adecuada del argumento o si no, vira hacia lo espectacular.*
2. *El personaje se convierte en el producto del argumento más que en su fuerza motriz. De hecho, cuando el argumento es lo que prevalece, los personajes, ya sean protagonistas o antagonistas, tienden a confirmar la retórica. Sostienen el*

argumento, lo subrayan, le dan color con su presencia, pero no le dan dinamismo. (Parent-Altier, 1997: 81,82)

3.

En gran parte, la cita es totalmente certera: hoy en día se producen películas en las que prevalecen los efectos especiales y lo espectacular antes que un desarrollo importante de personajes. A pesar de esto, tiene que haber de todo, y existen excepciones notables en los que, a pesar de no haber un desarrollo importante de personajes, hay películas con buenos resultados en taquilla y crítica. Un ejemplo de ello es *Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra* (2002), de Gore Vervinsky. El cine siempre ha tratado de ser concebido como espectáculo, al margen del tipo de historia que se cuente. Una de las primeras superproducciones llevadas a la pantalla fue de la mano de David W. Griffith, con su película *El nacimiento de una nación* (1915). En esta película, los personajes estaban subyugados al argumento; una historia colosal que abarca la Guerra Civil norteamericana. Apenas hay personajes trabajados; lo que cuenta es la historia, y los personajes simplemente ocupan los puestos que deben.

Por otra parte se encuentran los guiones en los que los personajes están por encima de la historia. Es un proceso complejo, puesto que estos proyectos dan lugar a historias más minimalistas; más humanas.

Si el argumento no es más que un entorno dramático en el que se mueve el personaje, éste será totalmente responsable del ritmo dramático de la obra. Deberá tener fuertes motivaciones personales, enfrentar obstáculos provocados por su propia personalidad –dado que el argumento no podrá hacerlo– y resolver conflictos, por lo general internos. (Parent-Altier, 1997: 83)

Desde luego, resulta mucho más interesante mostrar las debilidades y fortalezas humanas encarnadas en personajes con conflictos complejos, aunque lo dicho deja clara la importancia capital de los personajes de todos modos. En lo personal, el espectador, cuando ve una película, suele buscar personajes que le

entretengan (e incluso que le emocionen), que sustenten bien la historia, y que le aporten matices interesantes; que hagan que ésta no resulte ni pedante, ni vacía. Los personajes son las fichas dispuestas en el tablero que es la historia, y sin ellos, sencillamente, no hay partida. Tan respetable será una fórmula como otra, siempre que el guionista tenga bien delimitado su objetivo, que, curiosamente, es procurar que su personaje tenga objetivo.

La creación del personaje

Existe un objetivo, más o menos el mismo para cada hombre en particular y para todos en común, mirando al cual se elige y se desecha. Y tal (objetivo) es, para decirlo en resumen, la felicidad. (Aristóteles, 1990: 204)

Todo ser humano que se precie tiene por objetivo encontrar la felicidad. Cada uno de nosotros tiene una meta (o varias): para unos la felicidad es tener mucho dinero, para otros, casarse y formar una familia; otros quieren ser famosos; otros trabajar en su verdadera vocación. El ser humano es único gracias en parte a sus motivaciones individuales, pero es homogéneo en su necesidad primigenia: la felicidad. Así pues, volviendo a la pregunta que anteriormente se planteaba: ¿Qué es un personaje?

Un personaje es una obra de arte, una metáfora de la naturaleza humana. Nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. Diseñamos sus rasgos para que resulten claros y reconocibles; mientras que los seres humanos somos difíciles de comprender, por no decir enigmáticos. (McKee, 2002: 446)

En efecto, un personaje es una metáfora de la naturaleza humana. Gracias a él cualquier persona puede aprender de sus propias vivencias, e incluso adaptarlas a propia vida, o bien darles un significado especial para ellas mismas. A partir de ahí, el personaje podrá convertirse en una obra de arte,

pero siempre siendo concebido como parte de un conjunto, que es la película. No resulta factible que un personaje equivalga a una obra de arte por sí mismo, ya que en cine se suman otros ámbitos, y un personaje nunca está completo hasta que no está vivo en el plano del celuloide, siendo interpretado por un actor. Es tremendamente difícil separar un personaje del universo al que está supeditado, que es la película. En contadas ocasiones ha ocurrido que un personaje cinematográfico pase a formar parte de la cultura popular, pero siempre quedará atado al entorno en que se mueve; en su historia. Un ejemplo es Tony Montana, de la película *Scarface: El precio del poder* (1983), de Brian de Palma. Hay camisetas con el protagonista en un momento de la película diciendo frases célebres. Lo mismo ocurre con Vito Corleone, de *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola.

Una canción puede consolidarse como un elemento afectivo entre una serie de personas, al igual que puede ocurrir con una película. Generalmente es difícil que esto ocurra con el personaje, aunque es cierto que a lo largo de la historia del cine han existido personajes realmente memorables. Se plantea por tanto un proceso tremendamente emocionante dentro de la escritura de un guión. El personaje es la espina dorsal de cualquier historia: *Es el alma, el corazón y el sistema nervioso de la historia. Antes de sentarse a escribir tiene usted que conocer a su personaje.* (Field, 1994: 27).

Como se mencionó previamente, el personaje es **vida**. Sin más. Es lo que se mueve en la historia; la fuerza capaz de amar y matar, de reír y llorar, y en definitiva, de hacer el bien, y hacer el mal. El trabajo del guionista comienza por la observación del entorno. Subconscientemente, habrá una parte de él en cada personaje, y una parte de otras muchas personas que ha conocido a lo largo de su vida. Se juntan experiencias con la imaginación. La observación se convierte en algo clave, y es algo en lo que los autores coinciden. Linda Seger (2000) dice que los escritores componen personajes mediante detalles insignificantes que observan a su alrededor, y aunque sea un razonamiento totalmente lógico,

quizás “insignificantes” no sea la palabra adecuada; más bien, detalles en los que la gente no suele reparar en su día a día.

¿Dónde encontramos a nuestros personajes? En parte a través de la observación. Los escritores a menudo llevan consigo libros de notas o grabadoras de bolsillo y, al ver el espectáculo de la vida ante sus ojos, recogen fragmentos y pedazos para llenar con ellos sus ficheros al azar. (McKee, 2002: 458-459)

El primer personaje que se diseñará será el protagonista; aquel al que le ocurren las peripecias más importantes y que realiza la acción principal en la película. El espectador deberá sentir empatía por él, o al menos, esa es una de las premisas principales acerca de los personajes principales, y sobre todo, del protagonista. Syd Field (1994) divide la creación de un personaje en dos partes: el mundo exterior, y el mundo interior, de forma que la vida interior es aquella anterior al comienzo de la película, mientras que la exterior es la que se muestra a lo largo del metraje. El autor propone así plantear la biografía por un lado, y lo que vemos de él en la historia, por otro. Es un proceso realmente práctico.

El primer paso por tanto es realizar las elecciones más básicas: sexo, edad (la que tiene cuando comienza la película), y tener clara una biografía del personaje, puesto que en la historia se mostrará de una forma u otra, dependiendo de cómo haya sido su pasado. Preguntas acerca de la época que vive, dónde vive, de dónde es, cuál es su situación familiar y el rol que ocupa en ella, si ha sido feliz, etc., son cuestiones que deben quedar respondidas por el guionista. Es necesario realizar este paso, ya que conocer el pasado del personaje aporta riqueza al presente de la historia, pues conociendo el pasado, entendemos el presente.

Sigmund Freud trataba de retroceder a la niñez de sus pacientes para comprender comportamientos de ellos en su fase adulta. El guionista debe hacer algo similar; debe conocer al milímetro aquello que está creando, el

pasado condiciona el presente, y más cuando hablamos de la forma de ser de las personas. Un acontecimiento trágico ocurrido en la infancia del protagonista puede ser una causa de su forma de ser en la película. Todo está conectado en la vida del personaje, al igual que lo está lo que ocurre cotidianamente en nuestras vidas. A propósito de esto, vale la pena destacar la teoría de “el círculo del ser” de Syd Field:

...Es un acontecimiento que le ocurre a su protagonista entre las edades de diez y dieciséis años. Es un período de la vida en el que es posible imaginar que se produce algún acontecimiento traumático que afectará a la vida entera de su personaje. Podría ser la muerte de un padre o de un ser amado; podrían ser malos tratos físicos que provocan una profunda herida afectiva; podría ser un acontecimiento o una herida físicos, o quizás un traslado a otra ciudad o país.”
(Field, 2002: 154)

El proceso creativo resulta interesante, ya que consiste en hacerse preguntas que uno mismo responde; es un trabajo en que el guionista juega a ser Dios, conformando los hechos que han desembocado en la forma de ser de ese personaje al comienzo de la película.

Hecha la biografía del protagonista, se plantea la necesidad de que esa persona resulte creíble. Field sitúa este punto en la creación de su vida laboral, personal, y privada: tres facetas que componen de manera básica, pero completa, el perfil psicológico de un personaje. Las facetas **laboral** y **personal** vienen a ser los momentos de interacción del protagonista con otros personajes exteriores a él mismo: el trabajo, y su relación sentimental, en el caso de que la tenga.

La faceta de lo privado corresponde a lo que el personaje hace cuando está solo. Esta es la faceta más importante, pues es lo menos superficial de la vida del personaje; es ahí donde se define su auténtica necesidad; aquello que anhela, y que da sentido a su existencia. Es a partir de ahí donde la historia arranca

realmente: es el motor de la existencia del personaje. Será importante cuestionarse el valor de sus acciones; si no consigue su meta, ¿qué ocurrirá? El guionista debe poner alicientes dramáticos, ya que si el personaje no corre riesgos, no hay emoción, y entonces, cabe preguntarse: ¿merece la pena contar esa historia? O desde el punto de vista del espectador: ¿para qué quiero ver una historia en la que no hay emoción? ¿Por qué nadie va a pagar por verla? Robert McKee (2002) expone un ejercicio muy simple al que se pueden someter las historias, y que todo guionista debe conocer, puesto que puede ahorrarle mucho tiempo. Hay que preguntarse qué hay en juego; qué pierde el personaje si no consigue lo que busca; conocer los riesgos que corre. Conociendo a fondo estas cuestiones, se tendrá un núcleo bien perfilado. Las acciones de un personaje deben tener serias consecuencias en la historia, ya sean para bien o para mal. No deben pasar desapercibidas.

A partir de ahí, Field (1994) indica que se debe plantear un personaje como un **“punto de vista”** a través del cual contemplaremos esa realidad. Y su misión es contentar de alguna forma al espectador con su forma de ver el mundo, ya sea positivo, o negativo. Para el autor, el personaje equivale a una manera de mirar el mundo. Por tanto, si el personaje tiene ochenta años, tendrá el punto de vista de una persona que ha vivido mucho, con una visión amplia y nostálgica de la vida, por ejemplo. El guionista tendrá que tomar parte en ese punto de vista si pretende ser coherente en la escritura de la historia y a la vez quiere darle una dosis de originalidad, pues a partir de ahí, podrá jugar con las contradicciones del propio personaje.

El punto de vista se entrelaza con otro concepto, que es la **actitud**: corresponde al “modus operandi” del personaje. Según su visión del mundo, actuará de una manera u otra. Siguiendo con el ejemplo del anciano de ochenta años, éste podría pasarse el día quejándose de la escasez de valores de la juventud, y podría ser borde con casi todo el mundo. A través de aquí aparecerán otros conceptos: **personalidad**, y **conducta**:

La **personalidad** revela la bondad, la maldad, la inteligencia, la sabiduría... Los grandes rasgos que configuran a una persona en su forma de ser. Nuestro anciano de ochenta años puede ser inteligente y a la vez apático.

La **conducta** es en sí la acción, y son las acciones las que marcan su porvenir. Teniendo en cuenta su personalidad, el anciano en este caso realiza acciones en las que se entromete de mala manera en los asuntos de sus hijos y sus nietos.

El autor Robert Mckee (2002) simplifica este proceso, de manera que encontramos dos conceptos clave: la **caracterización**, y la **personalidad**: la caracterización va referida al ámbito físico: se le da cuerpo físico a una idea mediante una descripción. Para Michel Chion (2009), este concepto viene a ser una serie de detalles que *incluirán tanto la apariencia, como la forma de actuar del personaje*.

Por ejemplo, una cicatriz, como la de Tony Montana, el protagonista de *Scarface, el precio del poder* (1983), de Brian de Palma, dice mucho acerca del personaje. En este caso, Tony es un personaje marcado por su pasado, conflictivo, violento. La cicatriz es la prueba de ello.

Pero la caracterización no es un concepto igual para todos los autores: Gabriel Martínez I Surinyac (1998) se refiere al término desde el ámbito tanto psicológico, como físico, por lo que queda un tanto sobrecargado. Dicho concepto debe ser referido al físico, y no a la psicología; se destinará a la apariencia, que viene a ser el resultado de la psicología y del entorno del personaje.

Algo maravilloso en la construcción de personajes, consiste en poder mostrar rasgos de la personalidad en el físico del personaje. El ejemplo anteriormente citado de Tony Montana resulta apropiado para comprender mi reflexión. Y no solo ocurre con defectos físicos; también el tipo de ropa que usa un personaje es un claro indicador de su forma de pensar, salvo que la contradicción entre la

ropa que usa y su forma de pensar tenga especial importancia en su forma de ser. Un hombre que viste siempre con traje tendrá una conducta distinta a uno que va siempre en chándal.

La **personalidad** va referida a la forma en la que reacciona el personaje ante los estímulos de su entorno. Incluye así varios de los conceptos que Syd Field dividía en los apartados vistos anteriormente.

La VERDADERA PERSONALIDAD sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas. Cómo elija actuar la persona en una situación de presión definirá quién es, cuanto mayor sea la presión, más verdadera y profunda será la decisión tomada por el personaje. (McKee, 2002: 447)

Esto tiene su lógica, pues las personas reaccionan siguiendo a su verdadera naturaleza en los momentos más críticos. El protagonista tendrá que reaccionar de forma sincera al menos una vez a lo largo de la película, para que la empatía llegue al punto culminante desde el punto de vista del espectador. Para José Luis Alonso de Santos, la personalidad es (...) *Todo aquello que nos individualiza como organismo vivo y nos da el valor de persona.* (Alonso de Santos, 1998: 224)

A estos conceptos se añadirá un nuevo elemento en toda esta maraña terminológica: las **contradicciones**. Una contradicción hace que un personaje se debata entre varias opciones, y ello le confiere una mayor profundidad a su existencia, o, como explica McKee, dimensión:

La dimensión significa contradicción: ya sea dentro del personaje (una ambición guiada por un sentimiento de culpa) o entre su caracterización y su verdadera personalidad (un encantador ladrón). Estas contradicciones deben resultar coherentes (...) Por consiguiente, el protagonista debe ser el personaje con más dimensiones del reparto para poder centrar la empatía en el papel principal. Si

no, el centro del bien se descentra; el universo ficticio se resquebraja; el público pierde el equilibrio. (Robert McKee, 2002: 450)

Linda Seger denomina a estas contradicciones “paradojas”, y se pueden encontrar en la vida real en casos en los que realmente se conoce a una persona; cuando ésta es capaz de sorprender con un comportamiento que nadie esperaba, aunque siga siendo esa persona tal cual. Desde luego, esto hace que un sujeto sea más interesante, ya sea para bien o para mal:

Son detalles que no resultan evidentes enseguida, pero que nos parecen especialmente irresistibles y nos hacen sentir una cierta atracción hacia determinadas personas. Del mismo modo, a menudo estas paradojas constituyen la base de la creación de un personaje único y fascinante. Las paradojas no neutralizan las coherencias; simplemente se añaden a ellas. (Seger, 2000: 40)

A modo de ejemplo, se puede señalar la contradicción presente en el personaje de John Coffy en *La milla verde* (1999), de Frank Darabont: un hombre extraordinariamente corpulento, que a simple vista asusta, y que resulta ser prácticamente un santo, con milagros de por medio. Esta contradicción implica que John Coffy será un personaje llamativo para el espectador, que estará todo el tiempo pendiente de él durante la película. Además, al ser un personaje secundario, en este caso relanza la historia del protagonista, y aporta profundidad a la película.

El personaje debe de guardar, a pesar de ello, la coherencia, y asegurar una serie de parámetros invariables en él, como los hay en los seres humanos. Toda ficción trata de imitar la realidad, y en el momento en que se aparte de este principio, desaparecerá el respaldo de los espectadores, que se sentirán decepcionados.

Es difícil encontrar el equilibrio, puesto que, si el guionista solo se atiene a fijar las coherencias, el personaje puede resultar previsible y aburrido. Hay que

encontrar la esencia de esa persona que estamos creando y sobre la que se está escribiendo. La sorpresa está dentro de la verosimilitud. Linda Seger (2000) defiende esta idea de coherencia interna del personaje, siempre y cuando no se convierta en un estereotipo más. McKee (2000) propone tres claves a tener en cuenta en el proceso de creación: primero, dejar espacio para el actor, por otra parte, enamorarnos de todos nuestros personajes, y no olvidar que todo personaje es conocimiento de uno mismo.

Son tres premisas importantes; es necesario brindarle la mayor dedicación posible a todos los personajes de una obra, ya que forman parte de un todo que debe resultar lo mas armonioso posible; cada ficha debe estar en su lugar, y con la intensidad necesaria. Además, un personaje implica una parte del propio guionista; una parte de su humanidad y su experiencia, lo cual es perfectamente comprensible: un guionista debe escribir sobre aquello que conoce para que lo que luego se lea y se vea en la película resulte humanamente creíble. Para ello, o bien se basa en vivencias propias, o hace investigaciones de campo que configuren una mirada clara y concisa hacia el objeto de estudio.

No obstante, con respecto a la primera premisa mencionada, cabe añadir, sin menosprecio alguno, que el actor deberá preocuparse por sí mismo de realizar su trabajo, y de discutir con el director todo aquello con lo que no esté de acuerdo. A la hora de escribir, el guionista tiene que llevar una serie de factores hacia adelante. Unos tendrán en cuenta al actor, y otros no. Por ejemplo, tendrá en cuenta la figura del actor cuando tenga que asegurarse de que los diálogos tienen una sonoridad atractiva a la hora de pronunciarlos; que no resulten demasiado repetitivos, ni demasiado vacíos. Así pues, de igual manera que se debe aplaudir un buen guión con buenos personajes, también se deberá aplaudir al actor y al director que ejecutan el texto con solvencia.

Por último, es oportuno proponer una reflexión: todo personaje busca en cierto modo la manera de ser libre (la libertad viene a ser sin ninguna duda la

felicidad). El protagonista tiene un objetivo, y los obstáculos le impiden ser libre para llegar a él. La libertad supone eso para el ser humano. Somos libres en la medida en que somos capaces de llegar a cumplir nuestros objetivos. En el libro *Estrategias de guión cinematográfico*, el autor dice lo siguiente acerca de esto:

Con independencia del tipo de reflexión que ofrezca la guionista, escogida de cualquier disciplina humanística, una historia siempre presenta un conflicto ético y acaba por apelar a la libertad: el gran misterio. Por eso, un guionista no debe conformarse con crear personajes reales en su apariencia, sino coherentes en sus decisiones. Un personaje es real en cuanto libre (a no ser que el tema de la película sea, precisamente, la incapacidad del personaje para actuar en libertad).
(Sánchez- Escalonilla, 2001: 61)

A continuación se mostrarán los elementos de los que se sirve el guionista para dar forma a los personajes. Vista ya esta introducción a la creación de personajes, será más fácil ver en el apartado sucesivo del estudio denominado “metodología” una nueva fórmula para la creación de personajes cinematográficos, introduciendo términos y comentarios que en este apartado no eran convenientes.

Los diálogos

Los personajes se expresan, en parte, por lo que dicen. Antes se destacaba que los personajes son acción, y que son sus acciones las que revelan su verdadero ser. El acto de hablar es sin duda una acción fundamental de los personajes, pues parte de su ser es determinado tanto por lo que dicen, como por lo que dicen de ellos. Los diálogos ayudan a que la historia fluya en una u otra dirección. Han estado presentes en el séptimo arte desde sus comienzos, incluso cuando no tenía banda sonora en la proyección. Eran los letreros los que nos indicaban lo que los personajes se decían unos a otros. Con la llegada del sonoro, ganaron mucha más importancia, hasta llegar a nuestros días, y gracias

a ellos, los personajes que crean cineastas como por ejemplo Quentin Tarantino son tan complejos y a la vez divertidos. Pero ¿cuáles son las claves de los buenos diálogos?

El mejor consejo para escribir un diálogo cinematográfico es no escribirlo. No debemos escribir jamás una frase de diálogo si somos capaces de crear una expresión visual que lo sustituya. El primer ataque que deberíamos llevar a cabo contra cada escena debería ser preguntarnos: ¿cómo podría escribir esto de una forma totalmente visual, sin recurrir a una sola frase de diálogo? (Mckee, 2002: 467)

Como en las canciones, es necesario encontrar la forma de decir el máximo contenido de ideas en una cantidad mínima de palabras. No es tarea fácil, porque además, deberá subyugarse a la forma de hablar y de expresarse del personaje en cuestión. Aquí entran en juego las dimensiones del lenguaje presentes en los diálogos; Gustavo Montes (2009), en su artículo “*El silencio en el diálogo cinematográfico*”, distingue varias dimensiones en este apartado:

En términos del personaje, el diálogo da cuenta de lo que las palabras dicen (dimensión locucionaria); lo que el personaje hablante quiere decir con ellas (dimensión ilocucionaria); y lo que el interlocutor entiende con ellas, es decir, lo que provoca su reacción (dimensión perlocucionaria). (Montes, 2009: 3)

A estas dimensiones del lenguaje del personaje, el autor añade una nueva dimensión, que es la llamada “*alocucionaria*”, presente en las demás expuestas, y correspondiente a los silencios en los mismos diálogos; es un planteamiento acertado, ya que el silencio, tal y como el autor afirma, viene a ser un elemento expresivo más presente en los diálogos, y ayuda a acceder a un espacio íntimo de los mismos. El silencio se erige como una forma individual de uso del lenguaje verbal del personaje, algo que obligatoriamente debe ser tenido en cuenta en su construcción. Es, sin duda, una herramienta indispensable en la

acción del habla que ayuda a hacerle único a los ojos del espectador. Y son los ojos porque en el cine priman las imágenes por encima de todo. A veces se transmiten más emociones con miradas y silencios que con largas parrafadas. El diálogo debe, por tanto, estar condicionado por la acción del personaje; por las imágenes de lo que éste hace. Esa es la jerarquía. De ahí la importancia de los silencios. El diálogo es, al fin y al cabo, un añadido a las imágenes, que deberán aportar profundidad a lo establecido en primer lugar. Es entonces cuando será lícito decir si éstos funcionan o no.

Aun con todo, esta afirmación no supone menosprecio alguno por el gusto por los buenos diálogos; por las palabras. Ellas ayudan a mostrar las motivaciones y la forma de ser de los personajes. En *Pulp Fiction* (1994), de Quentin Tarantino, el autor dota a los personajes de sus propios gustos televisivos y cinematográficos, impregnándolos de distintas capas de atención que pueden atraer al espectador. Así, conversaciones banales sobre hamburguesas logran alcanzar cotas surrealistas que funcionan bien entre los personajes, y hacen las delicias en el espectador, tanto por su naturalidad, como por su rareza:

“VINCENT

*(...)¿Sabes cómo le llaman al cuarto de
libra con queso en París?*

JULES

¿No lo llaman cuarto de libra con queso?

VINCENT

*No, ellos usan el sistema métrico. No
sabrían qué coño es un cuarto de libra.*

JULES

¿Y cómo lo llaman?

VINCENT

Royale con queso.

JULES

*Royale con queso. ¿Y cómo llaman al Big
Mac?*

VINCENT

*Un Big Mac es un Big Mac, pero ellos lo
llaman Le Big Mac."*

Pulp Fiction. 1994. Quentin Tarantino

Las funciones del diálogo, citando en este caso a Michel Chion, son las siguientes:

...Hacer que avance la acción; comunicar hechos e informaciones al público; revelar los conflictos y el estado de ánimo de los personajes; establecer sus relaciones mutuas; comentar la acción; caracterizar al personaje que habla, pero también al que escucha; a veces, divertir en sí mismos. (Chion, 2009: 142)

Estos principios son fundamentales a la hora de escribir, pues delimitan de alguna forma la actividad del guionista para no perder el tiempo con cosas que poco tengan que ver con esto. La película debe avanzar, y en cada escena debe aportarse algo nuevo para que no decaiga la atención del espectador. Desde luego, no tienen por qué ser siempre diálogos, pero incluso la ausencia de estos debe proseguir el avance de la acción.

Además, hay que ser conscientes del juego al que se presta el diálogo, ya que los personajes no tienen por qué decirlo siempre todo; pueden insinuar, pueden ocultar, pueden mostrar ambigüedades... No hay que olvidar el principio de realidad al que se debe ser fiel a la hora de escribir diálogos: cuando una persona habla con alguien, no siempre le vomita todos sus sentimientos y

pensamientos; existe siempre una intención, y los actos hablan por ellas mismas; lo que dicen, potenciarán o no su verdad.

Sobran por ello las propuestas demasiado literarias. Las costumbres en la vida real dicen que al hablar, nuestras conversaciones están llenas de imperfecciones formales: redundancias, empleo de palabras indebidas, etc. En el cine no debe de ser menos, pues al fin y al cabo se ofrece un fragmento ficticio de realidad mediante una imitación de la misma. Por eso Quentin Tarantino acierta en los diálogos. Porque son sencillos, y tratan temas que cualquiera trata en su día a día. Se aleja así de los tópicos y los estereotipos, promoviendo un acercamiento muy especial hacia el espectador. Esto confirma las palabras de Chion (2009), que afirma que en la vida, los diálogos reales presentan gran cantidad de vacilaciones, redundancias, y demás factores que evidencian la imperfección humana. El formato cinematográfico debe presentar parte de esa naturaleza imperfecta.

A todo esto añadiremos que también dependen de la situación en la que se encuentren los personajes: si nuestro protagonista está en una Iglesia, sabemos que lo normal es que no use un lenguaje grosero para hablar con alguien en ese lugar. Los diálogos deben ser coherentes con las convenciones sociales popularmente aceptadas, puesto que si no se conciben así, chirriarán en los oídos del espectador, y le acabarán sacando de la historia a no ser que por lógica interna de la historia imponga un cambio en dichas prácticas sociales. El guionista por tanto tendrá que ser consecuente con la situación que está creando, a no ser que pretenda crear situaciones absurdas e hilarantes.

Dominique Parent-Altier propone una serie de normas que sirven para orientar la escritura de los diálogos:

-tiene que expresar el pensamiento del personaje.

-tiene que revelar las características sociales e individuales del personaje.

-tiene que hacer avanzar la trama.

-tiene que establecer, de manera consistente, el tono de la película. (Parent-Altier, 1997: 101)

Los buenos diálogos tienen en cuenta además el subtexto, que son las intenciones latentes en los personajes; lo que realmente piensan éstos mientras pronuncian esas palabras. Linda Seger lo explica así:

A menudo sucede que los personajes no se entienden a sí mismos. No suelen ser directos y no dicen lo que en realidad quieren decir. Podría decirse, por consiguiente, que el subtexto representa todos los instintos y propósitos subyacentes que al personaje no le resultan obvios pero sí al público o al lector. (Seger, 2000: 131)

El subtexto es, de esta manera, la esencia de las frases de los personajes; lo que no dicen realmente, pero que intuimos quieren decir. Su verdad más íntima; su intención real con el uso de esas palabras. Enriquece el uso del lenguaje, y une al personaje con el espectador, que deberá conectar con el deseo camuflado del personaje en sus palabras. Para Gustavo Montes (2009), es un hecho importante, ya que el subtexto ofrece una visión más completa de lo que el personaje está viviendo en ese momento. Por tanto, de cara al espectador siempre será más beneficioso, ya que podrá identificarse mejor con lo que ve.

Llegados a este punto, no hay que olvidar que un personaje no solo es lo que dice; también es lo que dicen de él. En el comienzo de la película *Desperado* (1995), de Robert Rodríguez, un personaje expone una idea de quién es “el mariachi” gracias a la conversación que mantiene con el propietario de un bar. Puede que lo que los personajes hablen sea cierto o no, pero orientan las expectativas del personaje: un hombre de acción, vengativo, capaz de vencer a cualquiera que se ponga en su camino mediante su habilidad en la pelea, y su funda de guitarra llena de armas. Es una forma interesante de comenzar una

película, ya que con esto el espectador se queda enganchado, deseando ver de quién se trata; conocer a ese hombre del que todos hablan. Si al comienzo de la película no se siente curiosidad alguna por lo que está viendo, difícilmente aguantará nadie la película más allá de diez minutos.

Para Syd Field (1995) es muy significativo también lo que los personajes dicen del protagonista, puesto que en cierta medida, forman parte de él, y ayudan a que el espectador se haga una idea determinada del personaje, ya que, de alguna forma, la creación del personaje también ocupa la opinión que los demás tienen de él en ese universo.

Un personaje habla sobre sí mismo, o son otros personajes los que hablan de él. Henry James tenía una teoría que llamaba la teoría de la iluminación, según la cual el personaje protagonista ocupa el centro de un círculo, rodeado de los demás personajes. Cada vez que un personaje interactúa con el protagonista, él o ella "ilumina" aspectos del protagonista, como cuando se enciende una lámpara en una habitación a oscuras. El diálogo ilumina: revela algo sobre el personaje. (Field, 1995: 62)

Y es que, tal y como se destacó al comienzo de este subapartado, un personaje habla aunque no diga nada: su indiferencia, su incapacidad para reaccionar, su indisposición para hablar con otros personajes, (es decir, el uso que hace de los silencios al hablar), ya implica una forma de comunicarse con el espectador; le dice cosas de sí mismo; de su naturaleza más íntima como ser humano (en la ficción). En el libro *La escritura dramática* (1998), se observa que el autor está de acuerdo con estas ideas:

Hasta en el caso de no existir reacción por parte de un personaje (ante algo que le llega de fuera), esa "no reacción" será interpretada como una conducta, y les servirá a los demás personajes como estímulo para reaccionar. Cada frase o acción surge, por tanto, del resultado del triángulo captar-interpretar-comunicar

de los personajes que intervienen en esa situación. (Alonso de Santos, 1998: 226)

Quedan así claras las claves de los diálogos de los personajes a lo largo del guión. Es importante reconocer que por lo general los autores coinciden en estas ideas, con las que estoy completamente de acuerdo. Queda añadir que los diálogos no solo hablan de los personajes y demás elementos diegéticos de la película; también lo hacen del autor, pues todo guionista da testimonios propios mediante los personajes. Por ejemplo, volviendo a Quentin Tarantino, éste hablaba de series de televisión y películas poniendo esas palabras en las bocas de sus personajes. Esta forma de ver los diálogos se corresponde con la verdad del guionista: sus emociones, experiencias propias, puestas en aquello que sale de los labios de los personajes. De esta manera, los diálogos se predisponen a su vez como parte de la verdad más íntima del autor, ofreciendo incluso personajes que, de alguna manera, ofrecen la visión del mundo que tiene su creador.

El temperamento y el rol

En páginas anteriores se hacía referencia a la personalidad como uno de los puntos fuertes de un personaje, pues delimita en gran medida su naturaleza más íntima. En este punto podemos desarrollar mejor este apartado a partir del concepto del temperamento, que viene a ser la base sobre la que se sustentan la propia personalidad y el carácter.

El temperamento es el principio de todo; la semilla natural que germinará en las formas del personaje para consigo mismo y para los demás. A lo largo de los siglos se ha tratado el tema de la forma de ser de muy diversas formas, pero si hay una importante, es la que propuso Hipócrates, en la que expone las formas temperamentales en base a la estabilidad/inestabilidad, y extraversión/introversión.

Hipócrates distingue cuatro temperamentos fundamentales, según el predominio de un humor determinado en el cuerpo humano: sanguíneo, flemático, colérico, y melancólico. Cada base hipodrástica es resultado de la combinación de dos tendencias naturales del comportamiento: Extraversión-Introversión, Estabilidad-Inestabilidad. (Sánchez- Escalonilla, 2001: 278)

Así pues, las tipologías son **sanguíneo, colérico, flemático y melancólico**:

Sanguíneo: extravertido-estable.

Son tipos que hacen lo que tienen que hacer en el momento indicado. Tienen voluntad para afrontar lo que se les venga encima. Tienen y transmiten seguridad.

Colérico: extravertido-inestable.

Son tremendamente impulsivos; actúan sin pensar en todas las consecuencias. No ocultan lo que piensan. Son descarados y se dejan llevar fácilmente por las pasiones.

Flemático: introvertido-estable.

Personajes muy reflexivos; meditan sus acciones. No actúan de manera impulsiva, sino con prudencia. Mantienen el control de sus pasiones, piensan lo que dicen, y son muy imprevisibles cuando se les conoce realmente.

Melancólico: introvertido-inestable.

Son tímidos, reservados, terriblemente vulnerables. Mienten para ocultar sus auténticos sentimientos. Tienden a la depresión. Dudan mucho; su indecisión les hace la vida imposible. El público simpatiza rápidamente con ellos, debido a su fragilidad emocional.

A través de estas catalogaciones se puede crear una base sólida que marque la forma de ser del personaje, y, en base a esto, construir el punto de vista del que

se hablaba anteriormente. Facilitarán el dibujo de los bocetos de la transformación a la que será sometido más tarde al personaje, sea la que sea.

A partir de ahí, será más fácil ocuparse del rol del personaje, que es en sí el papel que él mismo interpreta dentro del mundo en el que vive; la etiqueta de lo que él es en la sociedad; la forma de su conducta. Esto viene relacionado con la conducta; dependiendo de la misma, el personaje será catalogado en función de con quién se relaciona, en qué trabaja o trabajaba, etc. José Luis Alonso de Santos (1998) afirma que hay varios tipos de roles en un mismo personaje. Destaca los roles abiertos, roles secretos, y roles inconscientes:

Los abiertos se refieren a la imagen de la persona, que es accesible a todos. Son los roles más superficiales; más palpables. Por otro lado, el autor expone los roles secretos, aquellos que permanecen en el interior del personaje sin ser mostrado a los demás, y que tienen que ver con los instintos humanos más primarios: egoístas, sádicos... Por ejemplo, el rol de asesino. Para los demás, una persona puede ser normal, pero en su interior puede pretender acabar con la vida de alguien. Hay una última tipología: los roles inconscientes, que permanecen ocultos incluso para el propio personaje. Cabe añadir el testimonio del autor para el caso:

Los roles inconscientes son aquellos que, ocultos incluso para la propia persona, presionan para salir a la superficie, siendo la fuente de muchos de nuestros actos. Freud no habla de roles, sino de pulsiones, y define como inconsciente a aquellas representaciones latentes de las que tenemos algún fundamento para sospechar que se hallan contenidas en la vida anímica. (Alonso de Santos, 1998: 243)

Estos se corresponden con aquellos que viven en el interior de las personas, pero que no terminan de comprender. Es innato, pero a la vez desconocido para el sujeto. Como alguien que tiene un don que desconoce. Neo, en *Matrix* (1999), de Andy y Larry Wachovski, es el elegido, pero él no lo sabe.

En definitiva, estos roles pueden aportar y aportan muchas claves a la hora de crear un personaje, pues al crear esas pulsiones, se pueden crear conflictos externos e internos, que hacen avanzar la narración a partir del personaje. Modelan la conducta del mismo, que bien se puede asemejar a los cánones sociales ya establecidos, dando lugar a personajes tipo, arquetipos, etc. Estas catalogaciones serán mejor desarrolladas en el apartado de “metodología” de este mismo marco teórico, ya que se expondrán los distintos tipos de roles para aconsejar un nuevo modelo de creación del personaje. La psicología es una ciencia que ha hecho muchas aportaciones a la dramaturgia y a la interpretación. Nos acerca a las verdades del auténtico ser humano. Es una clave importantísima a la hora de crear universos personales. A todo lo expuesto se añadirán los estudios de Carl Jung; estudios citados a través de Antonio Sánchez Escalonilla, de nuevo en su libro *Estrategias de guión cinematográfico*. Dichos estudios componen los arquetipos que Jung, médico psiquiatra, ideó gracias a los estudios realizados sobre la mente humana. Entiende que hay cuatro funciones indispensables y adheridas al ser humano: Inteligencia, sensibilidad, percepción e intuición. Juega con esos 4 factores como elementos factibles para catalogar a las personas, al igual que lo hizo Hipócrates:

El **reflexivo** es el que medita los problemas, encontrando soluciones.

El **sensible** simpatiza con las personas que tienen problemas, antes de centrarse en los problemas mismos. Viven los problemas de los demás.

El **perceptivo** es consciente de todo cuanto le rodea, respondiendo de forma rápida y hábil a los problemas y conflictos que se le van presentando.

El **intuitivo** se adelanta a los problemas, imaginándolos y preparando soluciones de antemano.

Después, utiliza cada elemento, y juega con la combinación extrovertido-introvertido, dando lugar a 8 posibilidades variadas:

-Reflexivo extravertido: Objetivos. Nunca anteponen sentimientos a la razón. No tienen en cuenta los problemas personales a la hora de actuar. Líderes de equipo en los que surgen enfrentamientos.

-Reflexivos Intravertidos: Se dejan llevar por la subjetividad, por lo que son incomprensidos, y su conducta, a ojos de los demás, puede resultar arbitraria.

-Sensible extravertido: Su sensibilidad está cercada por la lógica y lo políticamente correcto. Sus convicciones son por ello muy fuertes, e incluso inflexibles.

-Sensible introvertido: Apenas manifiesta sus sentimientos ni a sí mismos, ni a los demás. Es misterioso y apasionado hasta el extremo en ocasiones.

-Perceptivo extravertido: Vive el día a día sin planear nada el futuro. Piensa en la gente como elementos a utilizar. Es pragmático y cínico.

-Perceptivo introvertido: Impregnan los objetos y personas que les rodean con su interioridad. Hacen de la realidad un placer estético.

-Intuitivo extrovertido: Hacen planes para el futuro. Son visionarios que no siempre saben explicarse a sí mismos. Aparentan ser irracionales, pero guardan capacidades heroicas.

-Intuitivo introvertido: Visionarios disparatados que luchan por cosas sin sentido, contra el destino, y que acaban perdiendo. Da lugar a un tipo soñador, fantasioso y entusiasta.

Finaliza así este punto, pues ya hemos comprobado la riqueza que la psicología aporta a la narrativa y a la construcción de personajes.

Todo guionista podrá nutrirse de estos conceptos e ideas a la hora de crear personajes memorables, ya que todo responde a la lógica de la mente humana con la que jugamos.

El conflicto

El conflicto es un elemento indispensable en la creación de personajes. Es un choque de fuerzas que hace que el protagonista y/o la historia avancen. Es el centro neurálgico del drama: *“El drama requiere acción y el conflicto es el núcleo central del drama.”* (Martínez I Surinyac, 1998: 72)

El personaje debe tener dificultades en conseguir su objetivo; tendrá que superarlas, y es ese proceso, en definitiva, la historia que se cuenta. Las dificultades generan conflicto en los personajes, y entre ellos. Es un elemento esencial en la escritura de un guión. Dominique Parent-Altier (1997) propone dos tipos de conflicto: externo e interno, siendo el externo proveniente de circunstancias exteriores al personaje.

Y más adelante, añade que el conflicto externo está íntimamente conectado con el interno; que uno lleva al otro y viceversa. Sus palabras resultan extremadamente interesantes:

(...)El conflicto externo como fuerza motriz de la obra sirve para traducir en el plano de la realidad exterior un conflicto interno, dotado éste de una fuerza motriz más potente. Una de las razones que contribuyen al aumento de esta energía es la identificación del espectador con un personaje responsable de su conflicto psicológico interno, más que con uno implicado en un conflicto interno.
(Parent- Altier, 1997: 106)

No solo propone la distinción entre conflicto externo e interno, sino que dentro de este último, este puede proceder del propio personaje, o no. Vale la pena preguntarse si es viable plantearse distinguir entre varios tipos de conflicto

interno, ya que, en todo caso, pertenecen a la intimidad del protagonista, y de alguna forma, es siempre creado en su interior, aunque la motivación venga de forma externa.

Robert Mckee (2002) plantea tres niveles de conflicto en el personaje: en el nivel más interno está su propio yo; lo más íntimo. Los conflictos que surgen ahí provienen de su propia forma de ser y de pensar. Un conflicto interno potente puede dar lugar a un buen argumento. En la película *Una mente maravillosa* (2001), de Ron Howard, el protagonista está en conflicto consigo mismo por culpa de su enfermedad alucinatoria. Se debate entre la realidad y la fantasía continuamente.

Por otra parte, saliendo del nivel interno, encontramos el segundo nivel que incluye las relaciones personales, y citando textualmente, *las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Las convenciones sociales asignan los papeles externos que asumimos.*" (Mckee, 2002: 184)

Por tanto, serán los conflictos con personajes cercanos al protagonista: familiares, cónyuges, amigos... Hay películas que se basan enteramente en este tipo de conflictos: *Gente corriente* (1980), de Robert Redford, es un ejemplo de ello. Ahora bien, la esfera en la que se desenvuelven la gran cantidad de los conflictos, es en aquella que envuelve a las anteriores; aquella referida a los conflictos extrapersonales:

Todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas (gobierno/ciudadano, iglesia/creyente, empresa/ cliente); los conflictos con personas (policía/criminal/víctima, jefe/trabajador, cliente/ camarero, médico/paciente); y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales (el tiempo, el espacio, y cada uno de los objetos que lo componen). (Mckee, 2002: 184)

Gabriel Martínez I Surinyac (1998), paralelamente al citado Mckee, plantea también tres niveles: el universo personal, el universo social, y el del pensamiento. A continuación serán expuestos con más detenimiento:

-El **universo personal** se corresponde con su círculo más allegado; un entorno de confianza establecido mediante relaciones afectivas. Ahí es más frecuente que el personaje se descubra tal y como es.

- El **universo social**: referido a la clase social en la que se desenvuelve. Incluye las relaciones con los personajes de la esfera de trabajo, y demás actividades sociales. Es la forma que tiene de relacionarse con la gente que es menos cercana a él. Y lógicamente, esto influye en su comportamiento, pues intervienen moral, ética, creencias, etc.

- El **pensamiento**, ya que tiene condición humana propia, y es la capacidad de recordar y aprender la que nos hace humanos.

El personaje está dotado de percepción, memoria y pensamiento. Tres procesos mentales que funcionan a la vez y que dan dimensión al conocimiento. La percepción nos da información, la memoria almacena la información y el pensamiento valora la información para ejercer nuevas pautas y combinaciones y reflejar la necesidad de buscar, explicar, comprender y actuar. La percepción es el presente, la memoria restablece las experiencias del pasado y el pensamiento se dirige al futuro. (Martínez I Surinyac, 1998: 45)

Gabriel Martínez I Surinyac (1998) aborda el caso y expone su propia lista de tipos de conflicto, más concretos en cuanto a su ocupación en la vida del personaje:

- **Interno**: se basa en una contraintención a la hora de hacer algo, dudando entre hacerlo, o no hacer nada. Transcurre en los fueros internos del personaje.

- **De relación antagónica:** En este caso, o bien el protagonista quiere algo que el antagonista le impide conseguir, o bien protagonista y antagonista tienen el mismo objetivo. Este conflicto es uno de los más utilizados a lo largo de la historia; no solo en el cine, sino en la literatura y el teatro. En cine encontramos claros ejemplos de protagonista vs. Antagonista: “En busca del arca perdida” (1981), de Steven Spielberg es un ejemplo: el héroe tiene un enemigo similar en cuanto a astucia, pero distinto en lo que a la moralidad respecta.
- **Social:** El trasfondo social puede mostrarse conflictivo, y el personaje no es inmune a ello. Este tipo de conflicto puede funcionar de forma paralela al transcurso de otro tipo de conflicto.
- **Familiar:** el conflicto se da en el entorno familiar. El espectador se identifica mucho con ello.
- **De naturaleza:** se suelen presentar como secundarios. Son provocados por elementos de la naturaleza que se vuelven contra los personajes. Son, por tanto, fuerzas adversas difíciles de superar. Varios ejemplos pueden ser películas como *Twister* (1996), de Jan de Bont, o más recientemente *El día de mañana* (2004), de Roland Emmerich. En ambas, los protagonistas hacen frente a catástrofes naturales.
- **Accidental:** puede ser bien una situación fortuita, o bien una provocada, y aporta nuevos ingredientes a la acción.
- **De complicación:** situaciones que obstaculizan la narración, haciéndola más compleja.
- **Sobrenatural:** el protagonista se enfrenta a algo ajeno a lo humano. Puede ser su principal antagonista.

Queda patente la existencia de la gran variedad de conflictos. En una película, habrá uno principal, y otros menos intensos, propios de las subtramas. El conflicto principal se resolverá en el tercer acto del guión, posiblemente en el clímax, tras lo cual viene la resolución del tercer acto, y en consecuencia, el final de la película. Para Gabriel Martínez I Surinyac (1998) en ese momento no hay vuelta atrás; la historia se cierra una vez no hay más cambio posible. El conflicto

interno aparece en el momento de tener que tomar decisiones importantes entre alternativas contrapuestas:

Cuando debemos tomar una decisión entre necesidades, deseos o exigencias externas contrapuestas, experimentamos un conflicto interno. Kurt Lewin señala cuatro tipos de conflictos posibles en el ser humano, cada uno con sus características propias:

-Conflictos de atracción-atracción (surgen cuando es preciso escoger entre dos alternativas positivas o deseables)

-Conflictos de evitación-evitación (se generan por la necesidad de elegir entre dos alternativas negativas o no deseables. La persona se encuentra “entre la espada y la pared” y tiene forzosamente que escoger).

-Conflictos de atracción-evitación (surgen cuando se produce atracción y repulsión hacia un mismo objeto o deseo. La ambivalencia –mezcla de sentimientos positivos y negativos- es una característica esencial de esos conflictos).

-Conflictos de doble atracción-evitación (se producen cuando es necesario afrontar varias alternativas que se superponen y entremezclan. Si la persona se acerca a una de ellas, surge el rechazo hacia sus aspectos negativos y el deseo de aproximarse a otra alternativa, repitiéndose el mismo proceso). (Alonso de Santos, 1998: 266-267)

El conflicto interior viene dado normalmente con la propia naturaleza del personaje. En la película *El discurso del rey* (2010), de Tom Hooper, el protagonista arrastra un conflicto interior venido por su tartamudez: la incapacidad y el miedo a hablar en público, y el trato con la gente extraña en general. En ese conflicto no hay alternativas entre las que el protagonista pueda elegir; le viene dado así desde la infancia. En cambio, sí que encontramos un

conflicto interior cuando se enfrenta a la decisión de quedarse o no con el hombre que podría ayudarlo a hablar correctamente. Vemos así, por ejemplo, un conflicto interior de atracción- evitación: por una parte, quiere quedarse con él y hacer caso omiso de lo que le dice su consejero religioso, y por otro, quiere quedar bien con éste último, ya que teme lo que pueda ir diciendo de su situación.

En conclusión, cabe decir que hay conflictos que “vienen de serie”; es decir, que forman parte del personaje como tal, mientras que hay otros que se desarrollan en él a lo largo de la historia que se cuenta. Hay un tipo de conflicto que es primordial, y es el interno, ya que explora las partes ocultas del personaje, y responde de una manera más fiel a su auténtica esencia. Todo personaje aspirante a ser memorable debería contar con un conflicto interno muy potente, pues conocer dicho conflicto, es conocer al personaje; y el espectador siempre se quedará con lo que mejor conoce. Incluso cuando ese conflicto interno resulte un tanto enigmático. Más adelante será abordado desde un punto de vista más práctico el conflicto interno, ya que es un elemento indispensable en un personaje cinematográfico.

Arco de transformación

Muchos de los personajes de exitosas películas responden a un proceso de cambio o arco de transformación. Parten así del punto A, donde un protagonista tiene juicios determinados sobre algo, que se traduce en su forma de ser; en su conducta. Ésta irá cambiando a lo largo de la narración, ya sea para bien o para mal, hasta llegar al punto B. Los sucesos que ocurren a los personajes pueden afectarles sensitivamente, de forma que se replantean su propia existencia, y al final pueden cambiar su forma de ser por completo.

Un ejemplo es la película de Kevin Costner *Bailando con lobos* (1990): al principio de la película, ésta tiene por protagonista a un héroe de la Guerra Civil norteamericana, y conforme avanza la película, el teniente John Dunbar se irá concienciando con los indios Sioux, hasta convertirse en uno de ellos, y llegar a liderarlos en ocasiones puntuales. La transformación es el fruto de las peripecias que le ocurren a los personajes, y afecta tanto a protagonistas, como a secundarios. Las excepciones las componen aquellas películas apoyadas en personajes estereotipados cuyo rol está más que definido, y cuya personalidad se suele mostrar invariable. A menudo vemos películas de acción en la que todo es predecible, y los personajes nos resultan totalmente planos. No obstante, también es cierto que no siempre deben cambiar los personajes para resultar más interesantes. En la película de Christopher Nolan *El caballero oscuro* (2008), el personaje del Joker se muestra totalmente invariable a lo largo del filme. Al menos en su condición moral y objetivo. Aunque no es el protagonista de la historia, sirve para demostrar el atractivo de un personaje que no varía a lo largo de una película. Aprenderá de los acontecimientos que le sucedan, pero esto no cambiará su forma de ver el mundo tal y como ocurría en el ejemplo del protagonista de *Bailando con lobos*. Ni siquiera sabemos nada de su pasado. Simplemente, su presencia resulta ecléctica y entretenida; en cada escena en la que aparece nos da una muestra de su cinismo y sadismo. Al ser un cínico, no resulta un loco cualquiera, ya que sus argumentos son lógicos, y se sirve de ellos para engañar a la mafia y a la policía. Su antagonista es Batman, un personaje con unos principios también inamovibles, pero en el bando contrario. Este choque de fuerzas opuestas es el que hace que la película sea vibrante y entretenida; Batman intenta deshacer las tretas del Joker y no caer en el juego psicológico que este realiza con todo el mundo. En conclusión, el Joker no cambia; al final de la película sigue siendo tan malicioso como lo era al principio. Lo que resulta interesante, es su conducta; su forma de hacer las cosas. No necesitamos nada más para disfrutar de este personaje. En la Figura 2.1.a, observamos la actitud ofensiva de este personaje, que se ríe de todo

delante de su archienemigo, Batman. Especialmente cuando éste se encuentra en un momento de crisis, al temer por la vida de su amada Rachel.



Figura 2.2.1..a: El Joker se ríe de la actitud de Batman.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

Muchos distinguen personajes planos de personajes esféricos. Para Seymour Chatman, los personajes planos cuentan con muy pocos rasgos:

La conducta del personaje plano es totalmente previsible. Por el contrario, los personajes esféricos poseen gran variedad de rasgos, algunos de ellos contrapuestos o incluso contradictorios; su conducta es imprevisible, son capaces de cambiar, de sorprendernos, etc. (Chatman, 1990: 141)

El mismo autor añade que al ser esférico, el personaje es abierto, y es fuente de numerosos y sorprendentes rasgos, que hacen que observarles nunca termine de aburrir. Los arcos de transformación abarcan gran cantidad de temas: amistad, amor, sacrificio, perdón... Añaden complejidad y riqueza a los personajes, y teniendo en cuenta estos cambios de estado, la percepción del personaje comprende más dimensiones.

Todo personaje es ciertamente un viaje en que se redescubre lo cambiante que es la naturaleza humana. Es eso lo que nos hace únicos a los seres humanos; nuestra capacidad para cambiar, ya sea para bien o para mal. Los acontecimientos moldean a los personajes, y hacen que sus roles puedan ir cambiando a lo largo de la narración. En *Bailando con lobos*, el teniente John Dunbar al principio tiene los mismos prejuicios sobre los indios, pero conforme él aprenda de sus costumbres, y por qué no, de su propia soledad en el fuerte, sus prejuicios irán desapareciendo, poniendo en su lugar una fuerte admiración hacia los Sioux.

En el caso de este personaje, se da además un proceso de autodescubrimiento; de **anagnórisis**: concepto dedicado al momento en que los personajes se hacen conscientes de una verdad, ya sea propia o ajena.

Es un reconocimiento dramático colosal, tal y como afirma Antonio Sánchez-Escalonilla (2001); un momento álgido de la narración, ya que de esa manera es consciente bien de algo muy bueno, o bien de algo muy malo. Esto provoca giros inesperados en el espectador, consciente de esa evolución, y que disfruta con este viaje. No obstante, como todo proceso de cambio, no debe de ser repentino; en cine los acontecimientos ocurren rápidamente: la gente se conoce, se casa, tiene hijos... Y todo muy rápidamente, en apenas dos horas normalmente, y ante nuestros ojos. Pero los procesos llevan su tiempo. Uno no toma decisiones difíciles y existenciales en un momento.

En *Bailando con lobos*, la transformación del personaje de Kevin Costner es progresiva: se relaciona cada vez con más frecuencia con los Sioux, y a la vez, se enamora de una chica blanca de la tribu. Su transformación emocional se exterioriza, de forma que vemos cierta transformación física: se quita el bigote y la barba, se deja el pelo largo, no usa el atuendo del ejército... Es una transformación progresiva, y a lo largo de varios meses. Si ocurriese de un momento para otro, no sería nada creíble.

En efecto, los cambios en los personajes siempre han de seguir un proceso, y no ser algo repentino. Al personaje le van sucediendo cosas y se va modificando con y por ellas. El atolondrado y enamorado Romeo no se hubiera transformado en un personaje trágico de no haber ido esa noche al baile de máscaras de la familia Capuleto, tener esos amigos, ser tan emocional, etc. (Alonso de Santos, 1998: 266)

El autor acierta en su planteamiento, pues todo cambio en la personalidad tiene un valor, y para ser conscientes de ello, es necesario un proceso paulatino que demuestre el significado de los conocimientos adquiridos por el personaje.

Dicho esto, es obligatorio reconocer que la anagnórisis es el cambio más drástico y, a nivel dramático, más sustancial, puesto que ahí el personaje, junto con el espectador, descubre quién es realmente. Pocos momentos pueden ser tanto o más emocionantes en el cine. Es la sorpresa maestra cuando el transcurso de la trama no hace predecible este cambio de estado.

De todas las anagnórisis posibles, los reconocimientos de la propia personalidad son los que provocan mayor tensión dramática. A menudo están asociados a conflictos interiores, inestabilidad emocional, dudas de identidad, y a veces, a la desesperación de Edipo. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 158)

Volviendo al caso de *Bailando con lobos*, tras una batalla en la que el protagonista lucha del lado de los indios por defender el poblado Sioux de los Pawnes, se percata de que realmente es lo más noble que ha hecho en su vida, y la primera vez que ha valido la pena luchar y matar en una batalla:

Era muy difícil saber cómo me sentía. Nunca había estado en una batalla así. No había ningún objetivo político ni alevosía, no había una lucha por el territorio, ni por las riquezas, ni por liberar a los hombres. Era solo una lucha para defender las provisiones, para proteger las vidas de las mujeres y niños, y las de los seres

queridos. Piel Curtida fue una gran pérdida, pero ni siquiera los más ancianos recordaban una victoria tan magnífica. Gradualmente empecé a ver las cosas de un modo diferente. Sentía un orgullo que no había sentido hasta entonces. En realidad, nunca supe quién era John Dunbar. Quizá el nombre mismo no tenía un significado, pero al oír que me llamaban por mi nombre sioux constantemente, supe quién era yo en realidad."

Bailando con lobos. 1990.

Kevin Costner

Este tipo de transformación es la más espectacular. Resulta emocionante para el espectador ser testigo de un cambio interno de tal magnitud. Otro tipo de anagnórisis del propio personaje, podemos destacar otro ejemplo en *El protegido* (2000), de M. Night Shyamalan: en un momento dado, el protagonista vence sus dudas existenciales, y por fin comprende que es un superhéroe, con habilidades especiales: en su caso, saber quién ha cometido un crimen con solo presentirlo.

El proceso de transformación del personaje se debe adecuar a la estructuración de la trama, según lo crea conveniente el guionista. Hay conceptos tratados anteriormente, como "detonante", primer nudo de la trama, punto medio, segundo nudo de la trama, clímax... Si el personaje incluye en su camino una evolución o un cambio psicológico, se debe adaptar a estos puntos, de forma que exista cierta armonía entre la estructura y el proceder del protagonista y sus acompañantes, los personajes secundarios.

Dicho esto, si fuese necesario plantear en pocas palabras qué es un buen personaje, una respuesta apropiada la ofrece Carmen Sofía Brenes (2012) en su artículo "*Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética*":

2.2 EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO: LA NATURALEZA DEL PERSONAJE

Un personaje –como todos los demás elementos que configuran la historia– será bueno si contribuye a que la obra en su conjunto sea lograda. Y la obra será lograda si posee “densidad poética”, es decir si es capaz de presentar, de modo condensado, vida humana: sentimientos, hábitos, libertad. (Brenes, 2012: 20)

Queda así finalizado el punto referente al personaje y su creación. En puntos sucesivos se dedicará todo un apartado tan sólo a la transformación del personaje, donde se describirán de forma minuciosa los elementos que conforman este concepto, magnánimo en cuanto a importancia en la creación, y susceptible de revisión aplicándolo al guión cinematográfico. A continuación, se expondrán los principales testimonios acerca de las figuras del héroe y del villano, también conocido este último como antihéroe; dos de los personajes clave en la historia de la narración.

2.2.2 EL HÉROE

En este punto el estudio se acercará a la naturaleza del héroe como ente narrativo, con el fin de comprender su progresión en la historia, y el estado en que se encuentra su concepción en el presente. Se desarrollarán los aspectos relacionados con su transformación en el apartado del marco teórico reservado para ello, ya que es un tema importante en el que se deberá hacer especial énfasis.

Dicho esto, el héroe es el tipo de personaje con el que millones de personas han disfrutado desde que el hombre narra historias. Sirve de inspiración para las personas de a pie, les motiva, les hace soñar con una sociedad mejor, justa y honrada. Ofrece una visión del mundo con la que todo el mundo está de acuerdo. Unas veces bajo la capa del mito, y otras bajo la realidad dramatizada, los héroes pretenden ser un referente en el que cualquier persona pueda verse reflejada.

Se mueven siempre entre grandes tramas y grandes temas; hacen de la venganza la justicia a ojos del espectador; convierten el sacrificio por los demás en lo más alto a lo que un ser humano puede aspirar. Es el personaje con el que el público siempre simpatiza y, cuantos mayores obstáculos supere, más disfrutará el espectador con él.

Realizan proezas que no están al alcance de todos; tengan o no poderes o habilidades especiales. Desde las más ancestrales mitologías, los héroes han marcado ciertas pautas en las conductas sociales: en Grecia, los héroes se codeaban entre dioses y humanos, haciendo gestas increíbles. Los niños crecen y se educan junto a cuentos que defienden la mitología de los mismos. Ya desde pequeños logran familiarizarse con estos conceptos para aprender a distinguir el bien del mal, entre otras cosas. Es un concepto primigenio en la mente de las personas: los héroes son los *buenos*, y los villanos, los *malos*. Son los dueños de

las estructuras míticas de los cuentos maravillosos en la infancia, que maduran con nuestras vivencias a la vez que nosotros también maduramos. Jesús González Requena (2007) destaca el papel de los cuentos maravillosos en la mente de los niños:

El niño no siente el menor interés por el juego de las hipótesis que la narración podría ofrecerle; por el contrario, él reclama la verdad insustituible, inmodificable, que el cuento ofrece- pues eso es, después de todo, lo que le ofrece la sujeción que necesita-, es decir, la promesa que encarna y que él quiere – necesita- deletrear una vez más: la menor modificación, la posibilidad de la incertidumbre, no harían más que debilitarla. (González Requena, 2007: 552,553)

Por tanto, los héroes pueden llegar a ser una de las primeras verdades que conocemos mientras vamos ganando consciencia de nosotros mismos: uno de esos conceptos inamovibles y cuya certeza ocupa el amplio grueso de la sociedad.

Más allá de esto, se encuentran los mitos; hay multitud de héroes mitológicos. Hércules, Ulises, Aquiles, y Héctor son sólo algunos ejemplos de esto. Las sociedades se nutren de personajes que son capaces de cualquier cosa en defensa de su causa. Superan los obstáculos que se les ponen por medio, y protegen a los inocentes de los malvados.

Los objetivos deben ser siempre nobles y justos (altruistas); de lo contrario, no hablaríamos de héroes. Para Antonio Sánchez-Escalonilla, el lema de todo héroe que se precie ha de ser “proteger y servir.” No sirve ningún otro:

Todos ellos tienen como divisa “Proteger y servir”, el lema del departamento de Policía de Los Ángeles que también han adoptado otros cuerpos policiales del

mundo. Puede parecer una extravagancia, pero en este breve lema se resume la mejor definición de la condición del héroe. (Sánchez-Escalonilla, 2002: 18)

Es común el acuerdo con estas claves señaladas por el autor. No obstante, un héroe es ante todo sacrificio; no solo se dedica a proteger y servir: arriesgará su vida por el bien de los demás. Al menos así es como mejor se concibe al héroe en la época en la que vivimos.

Pero, ¿cuál es la mejor definición de “héroe”? En la página Web Wikipedia encontramos la siguiente definición:

En la mitología y el folclore, un héroe (del griego antiguo ἥρως hērōs) o heroína (femenino) es un personaje eminente que encarna la quintaesencia de los rasgos claves valorados en su cultura de origen. Comúnmente el héroe posee habilidades sobrehumanas o rasgos de personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas («actos heroicos») por las que es reconocido.

Con esta definición queda clara la importancia de los héroes a lo largo de los tiempos, aunque bien es cierto que la forma en que se plasman en las narraciones ha variado mucho. Hoy en día es posible encontrar libros que tratan el proceso de la forja heroica; la narrativa ya se ha encargado de desentrañar el trasfondo universal de lo que supone ser un héroe.

Por otra parte, Ira Konigsberg (2004) ofrece una extensa definición del término. Destaca el siguiente fragmento:

Personaje masculino principal en una novela, obra de teatro o película con quien el lector o el espectador simpatiza y se identifica. A esta figura también se le llama protagonista. (Konigsberg, 2004: 254)

Gran cantidad de autores escriben acerca del héroe. Y más concretamente, sobre el héroe en el cine. Antonio Sánchez-Escalonilla (2002) en *“Guión de aventuras y forja del héroe”*, explica la naturaleza de los héroes apoyándose en varias películas importantes de los últimos años (lo cual aporta actualidad al asunto). Pero, ¿qué mueve a un héroe? ¿Qué necesidad dramática tiene? ¿Es distinto a los demás personajes a la hora de escribir un guión? De entrada, la cita anterior muestra ya una parte del camino, y es que, el héroe es el protagonista de la historia.

Su creación se corresponde, en principio, con la de un personaje más; la técnica es la misma, los objetivos, los mismos: construir un personaje complejo, capaz de despertar la mayor variedad posible de emociones en el espectador, además, cómo no, de su simpatía. Lo que cambia en cada caso, es la magnitud de sus acciones, junto con su forma de superar los obstáculos que se le plantean, y que desde luego, serán muy altos, siempre acorde a su gran objetivo final. Ahí reside la grandeza del héroe: son personajes que se ven obligados a salir de situaciones muy difíciles y llegar a una meta grande: tomar la decisión definitiva que permita el mejor fin para quienes le rodean.

Cuanto mayores sean sus hazañas, y más actuales y verosímiles resulten en la ficción, mayor será su capacidad para ser recordado y no ser un héroe más del montón. Encontramos mitos que han ayudado a consolidar la visión actual que tenemos de los héroes en obras milenarias, donde incluimos la propia Biblia, y las historias que ésta incluye.

Es oportuno destacar en este apartado la popular historia de Job, aquel que nunca perdió la fe en Dios a pesar de que todo le fuese arrebatado por el mal y que, al final, como recompensa a su fe, logró una recompensa divina. En el *Libro de Job*, presente en la *“Biblia de Jerusalén”* (1975), asistimos al sufrimiento de un fiel devoto de Dios, que justamente por eso es puesto a prueba. Sus desgracias suponen los obstáculos que Satanás dispone frente a su fe. Mientras que por

mandato de Dios éste no puede tocar la vida del protagonista, le otorga castigos físicos y emocionales de gran magnitud. Su fe, lejos de quebrantarse pese a los intentos de los que le rodean, será la que logre resarcirle de todos los daños sufridos.

La historia de Job es la historia de cualquiera de los muchos héroes con los que el cine nutre las carteleras; es un mito presente en nuestra cultura que trata de enseñar la importancia de la esperanza ante todas las cosas; la fe en que todo puede ir a mejor; en el lado bueno de las cosas. Es una premisa que bien se puede observar en muchas películas, especialmente en las de acción y aventuras: en *Cara a cara* (1997), de John Woo, uno de los personajes protagonistas, el agente Sean Archer, pierde a su hijo, a su familia, y su propia identidad en su lucha personal contra el terrorista Castor Troy. Pero al final de la película obtiene su recompensa, e incluso logra ocupar el vacío que le había dejado su hijo asesinado adoptando al hijo de su enemigo.

Ahora bien, por mucho que se puedan intuir gracias a los mitos el final de una historia, la gusta sorpresa es siempre indispensable; el espectador quiere que jueguen con sus emociones, y sobre todo, que les ofrezcan algo tangible, que sea lo suficientemente sólido como para no entorpecer a la suspensión de incredulidad. ¿Por qué el personaje de Batman llevado a la pantalla por Christopher Nolan resulta tan impactante? La respuesta, en parte, es la relación entre la actualidad y la ficción: en Gotham hay una oleada de crimen y corrupción, y Bruce Wayne se decide a actuar como nadie antes lo ha hecho.

La situación política y económica de la actualidad es devastadora: hay corrupción y crisis económica, y la sociedad se queja de que la mayor parte de los políticos tan sólo velan por sus propios intereses, sin importarles la cruda realidad de la sociedad. De ahí parte *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, cuya genialidad es coger a un héroe de cómic ajeno a nuestro mundo (la ciudad de Gotham no existe), y convertirlo en un personaje totalmente

verosímil manteniendo la ficción propia del universo de Batman. Además, en la película se alude a una grave crisis económica acaecida no muy atrás en el tiempo. Es una ficción que no dista demasiado de la realidad social; una realidad en la que los ciudadanos dudan constantemente de sus gobernantes. No sólo entra en juego la identificación con el personaje, de la que hablaremos más adelante; para que esta funcione, son necesarias ciertas dosis de verosimilitud, de coherencia interna. Tanto en el mundo que rodea al héroe, como en la causa que lo motiva y los obstáculos que se presentan a dicha causa, que por supuesto, siempre será noble; nunca la maldad podrá ser el motor del héroe. Es posible que un aspirante a héroe indague sobre la naturaleza del mal para entenderla, pero en un momento dado deberá ser consciente del camino correcto, y andarlo. En *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, su original desarrollo pone a su protagonista, Bruce Wayne, en una búsqueda por la comprensión del mal. El personaje necesita conocer el lado oscuro para, de algún modo, encontrar la manera de enfrentarse a él. Si bien en algún momento duda sobre hacer lo incorrecto, finalmente se decanta por el buen camino. Se trate de la película que se trate, al final debe reinar la justicia. Los malvados no pueden vencer en una película, ya que nadie estaría de acuerdo con un final así. Es una regla básica de la narrativa cinematográfica.

No obstante, existe una frontera que no se puede traspasar, y una figura que parezca predominantemente malvada o dedicada a hacer el mal, por muy atractiva que sea, no puede considerarse un héroe ya que la palabra siempre debe denotar una persona a la que admiramos por cualidades heroicas o, al menos, admirables, y que actúa como algún tipo de ideal para nosotros. (Konigsberg, 2004:255)

Un breve resumen de la historia del héroe

El público simpatiza por los héroes porque reúnen las cualidades que todos desean tener en momentos críticos: valor, templanza, justicia, lealtad... Los

héroes son capaces de tomar decisiones muy importantes: vivir, morir, lo que es justo y lo que no. Tienen una gran capacidad para hacer lo correcto cuando es necesario, y en esto entra el sacrificio. El sacrificio es la clave de un héroe; es su final, es como acaba. La muerte es un final más que digno para alguien que con ella consigue que brillen las vidas por aquellos por los que luchan.

En las mitologías antiguas, como la griega, los héroes trabajan sus proezas con el fin de conseguir destacar sobre los demás mortales. Salvan vidas, sí. Pero pensando en sí mismos, en su estética para con los demás.

Los héroes de la antigüedad, antecesores e inspiradores de los actuales, se distinguían más bien por sus hazañas y por sus alardes de valor y astucia, más que por una disposición altruista de servicio. Todos ellos estaban emparentados por los dioses y esta condición semidivina les situaba en una esfera por encima de los simples mortales. (Sánchez-Escalonilla, 2002: 19)

Es decir: miraban más por cómo serían recordados, que por cómo podían mejorar la sociedad. Un ejemplo de esto lo vemos en el inicio de la película *Troya* (2004), de Wolfgang Petersen, cuando un niño despierta a Aquiles para que éste vaya a luchar del lado de los griegos contra un tesalio, pues ambos ejércitos acuerdan que sus dos mejores soldados se enfrenten para evitar una masacre en ambos bandos:

“NIÑO

El tesalio con el que vas a luchar... Es un hombre grande y fuerte. Jamás pelearía con él.

AQUILES

Por eso nadie recordará tu nombre.”

*Troya. 2004. Wolfgang
Petersen*

Esa es la razón por la que el mítico guerrero se presenta en el campo de batalla, siendo vitoreado por su ejército y odiado por Agamenón, el rey para el que trabaja. Debido a su temperamento rebelde con Agamenón, Aquiles, en el último momento, se plantea enfrentarse con el guerrero tesalio. Uno de los consejeros del rey logra convencerle apelando a la vida de los soldados, ya que Aquiles puede vencer al enemigo con apenas un movimiento de espada.

Aquiles finalmente acaba con el guerrero enemigo en pocos movimientos, y gana la batalla para los griegos. Su motivación es alcanzar la gloria mediante sus grandes gestas, sin importarle realmente el bienestar de los demás. Su destino es mucho más importante que el de los demás mortales, que desde luego, no están a su altura. Cuando se produce el enfrentamiento con Troya, Agamenón, de la mano de Ulises, pide a Aquiles su presencia en la batalla. Este último se debate entre ir o no ir, ya que detesta estar a las órdenes de un rey al que no soporta. Pide consejo a su madre, Tetis, una nereida que conoce el futuro de lo que le sucederá a su hijo. Las palabras de la mujer son:

Si te quedas en la isla, tendrás paz y una mujer maravillosa. Tendrás hijos e hijas que a su vez tendrán descendencia. Te amarán. Y cuando ya no estés, te recordarán. Cuando tus hijos y los hijos de tus hijos hayan muerto, tu nombre se perderá. Si acudes a Troya, tuya será la gloria. Escribirán epopeyas de tus victorias durante miles de años; el mundo recordará tu nombre. Pero si acudes a Troya, no volverás a casa, pues tu gloria y tu maldición caminan juntas de la mano. Y yo no volveré a verte."

Troya. 2004. Wolfgang Petersen.

La imagen que sigue a este diálogo se corresponde a una inmensa flota cruzando el Egeo con destino a Troya, con Aquiles entre los soldados presentes. En definitiva, el planteamiento de los héroes de aquellos tiempos era con fines un tanto superficiales, y, por qué no decirlo, egoístas y ególatras. Se era un

héroe en función de la magnitud estética de sus acciones. Y de paso, salvaba vidas de personas inocentes. El tamaño de los músculos ahí sí importa, pues cuanto mayor fuera el monstruo a asesinar, o cuantos más soldados enemigos aniquilase, mejor sería considerado el héroe como tal.

Esta ausencia de códigos morales para unos héroes semidivinos convertía en irreprochables acciones tan inhumanas como la ira de Aquiles contra el cadáver de Héctor, o los propios ataques de locura de Hércules –que termina asesinando a su esposa Megara y a sus hijos-, por no hablar de la terrible decisión de Agamenón, rey de Micenas, que manda sacrificar a su hija Ifigenia para que la flota aquea pueda zarpar hacia Troya. (Sánchez- Escalonilla, 2002: 19)

Es con la religión y sus escritos donde el héroe ha logrado obtener el perfil que hoy en día tenemos de él. Un ejemplo es el cristianismo, y con su libro de libros, la *“Biblia de Jerusalén”* (1975), con lo que la percepción del héroe cambia. Especialmente en el *Nuevo Testamento*, donde se destaca la figura de Jesucristo, aquel que llevó a cabo el sacrificio de su vida por salvar a la humanidad. Demostró gran fortaleza al aguantar las torturas, las vejaciones, y, finalmente, la crucifixión. Y sin buscar ninguna gloria para sí; sin alardes de fuerza o cólera. Ha pasado a constituir un ejemplo dentro del campo de los mitos, al margen de las creencias religiosas de cada uno. Se erige como héroe gracias a su condición de redentor de los pecadores mediante su sacrificio a manos de sus enemigos.

Supone un paso por la crueldad total para conseguir la salvación; un descenso a los infiernos por el bien de los demás. Tras ello, el héroe volverá; resurgirá. Es la vigencia del relato mesiánico que destaca Elena Galán Fajardo (2003) en su artículo *“La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos”*. Es una estructura presente en gran cantidad de películas con héroes como protagonistas. El perfil del mesías ha trascendido como mito en la cultura popular, en aquello comprensible por todos. Se observa así cómo gracias a la figura de Jesucristo del Nuevo Testamento la concepción del héroe cambia en

gran medida, constituyéndose el sacrificio como el elemento fundamental y meta en la forja del héroe. Hay aspectos fundamentales que se han mantenido hasta nuestros días: la doble posibilidad estriba en, o bien el héroe pasa de ser exitoso a perderlo todo, teniendo que partir de nuevo de cero y aprender nuevas cosas (Máximo Décimo Meridio en *Gladiator* (1999), de Ridley Scott), o empezar siendo un hombre normal, y acabar siendo un héroe: William Wallace en *Braveheart* (1995), de Mel Gibson. Así lo dice Aristóteles en “*Poética*”:

Según una fórmula común general, una extensión que permite al héroe pasar por una serie de probables o necesarias etapas de la desdicha a la felicidad, o de la felicidad a la desdicha, puede bastar como límite para la representación de la trama. (Aristóteles, S.IV a. C.)

El cine hegemónico de Hollywood se ha encargado a su vez de crear toda una estela de héroes desde el comienzo de la industria, de manera que originó un código cambiante en el tiempo; Nuria Bou y Xavier Pérez (2000), en su libro “*El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*”, aportan interesantes conclusiones acerca de la trayectoria de la figura del héroe de Hollywood, comenzando por las primeras décadas del séptimo arte, hasta llegar a tiempos más cercanos, donde destacan la figura del héroe que el propio Clint Eastwood se forjó sobre sí mismo. El héroe ha tenido, por tanto, un gran recorrido en Hollywood: en primer lugar se ofreció como héroe el galán espadachín que lograba un final feliz. Eran películas de aventuras cuyo propósito era el meto entretenimiento. Ese fue el punto de partida, totalmente idealizado y sin apertura a la interpretación sexual del personaje; el héroe en esta fase se mostraba de una forma ágil, dinámica, sin apenas dejar lugar para la profundidad emocional. Pero ésta abundancia de movimiento cambiaría más adelante con la introducción del desnudo físico del héroe, que incluía obligadamente un estatismo más severo, que acentuase lo portentoso de su físico.

Este trascendente modelo alternativo de celuloide épico con que Hollywood superó la alegre ligereza de los filmes de capa y espada busca, durante los años cincuenta, un nuevo contexto escenográfico: favorecido por una moda que hace furor en Italia con el retorno del péplum, pero gestado, a lo largo de los años cincuenta, en el centro mismo de Hollywood, y bajo la prepotencia visual del cinemascope, el cine espectáculo encuentra en la densidad del cine kolossal –el cine grandilocuente y megalómano tan a gusto de Cecil B. de Mille–, un atractivo umbral para la redefinición fílmica de la masculinidad heroica. (Bou & Pérez, 2000: 58-59)

A partir de ahí, a esta dimensión cárnica del héroe se le añadirá la del dolor, y con ello, el sacrificio del personaje. De ésta forma, la épica gana enteros, al hacer a los héroes más trascendentes; se erigen como ejemplos a seguir para la sociedad gracias al castigo de su cuerpo.

Es en esta parte donde entra la dimensión cristiana de la que hablábamos anteriormente. En películas como *Espartaco* (1960), de Stanley Kubrick, se percibe una concepción más religiosa del héroe y del sacrificio que debe llevar a cabo para dar ejemplo a sus semejantes. Un exponente relativamente reciente es el de *La pasión de Cristo* (2004), de Mel Gibson, que es la última adaptación más comercial de la vida (o parte de ella) de Jesucristo.

Por otro lado, es en la década de los años setenta cuando entran en vigor nuevas formas de entender el héroe, ascendiendo a la categoría de mito gracias en gran medida a Joseph Campbell (1959), quien, con su libro “*El héroe de las mil caras*”, logró dilucidar el proceso mítico de forja del héroe. La película *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, es un ejemplo de aplicación de los postulados de este autor. El protagonista procede así a caminar por un sendero de descubrimientos sobre sí mismo que determinarán su condición heroica: el héroe se hace a sí mismo.

La psicología entra de esta manera en juego al condicionar el ánimo de los personajes heroicos, algo que se presentaba de una forma mucho más superficial en décadas anteriores. Al ser más conscientes de la superación personal de su recorrido, sus conflictos internos y externos se subrayan sobremanera.

Siguiendo con Nuria Bou y Xavier Pérez (2000), proseguiremos con los derroteros del héroe en los años noventa, donde entra en contacto con la era digital y los mundos virtuales, con los que se ve obligado a convivir en detrimento del tiempo, ya que se introduce la idea de la simultaneidad:

Su descorporeización completa, en una esfera de simultaneidad siempre aleatoria donde el tiempo ha sido aparentemente vencido por la velocidad, puede acabar integrando la acción digital en una galaxia sin topografía orientadora. (Bou & Pérez, 2000: 102)

Puede que sea un razonamiento un tanto negativo de más, ya que en esta naturaleza digital el héroe sigue existiendo, y sigue manteniendo un camino para tal efecto. Sea el mundo real o el virtual, su lucha no desaparece. Lo importante es que lo que haga en ambos mundos tenga la suficiente relevancia y coherencia como para no perder la atención del espectador. La sorpresa es, por tanto, un factor fundamental, ya se trate de héroes, e incluso de antihéroes o villanos. En ocasiones, las dudas humanizan a los personajes; los hacen más verosímiles, impredecibles, e interesantes. Machalski afirma que este hecho aumenta el interés por el personaje:

Al humanizar y volver más ambiguos a estos superhombres, los guionistas los vuelven infinitamente más interesantes. Se trate de un superhombre o del más común de los mortales, el autor debe conservar espacios en blanco donde sus personajes puedan sorprenderlo a él mismo y le revelen conflictos internos, que es cuando más sorprenden al espectador. (Machalski, 2009:80)

Pero hay categorías heroicas que escapan a catalogaciones actuales y se ciñen en los géneros cinematográficos; por ejemplo, el héroe silencioso y pasivo del cine negro. Destaca aquí la figura de Humphrey Bogart, que se erige como el mito de una forma de concebir la fragilidad emocional del heroísmo en un entorno lleno de sombras, y rodeado de antihéroes.

Pero si Bogart se permite cierta peculiaridad en relación a los códigos del heroísmo clásico, lo es, significativamente, a partir de un cuerpo que nadie calificaría de acróbata, y de una edad que no puede considerarse juvenil. Con su andar desgano, el gesto reflexivo anula aquella fuerza imparable de la acción de los filmes clásicos. (Bou & Pérez, 2000: 145-146)

Encontramos también la mención de éstos autores sobre otro héroe icónico: el del western; el héroe solitario encabezado por el nombre de John Wayne en el período clásico del género. La virilidad era aquí sinónimo de incapacidad por mostrar abiertamente los sentimientos. Más adelante esta efigie daría lugar a la del tipo duro, invulnerable, encumbrando a Clint Eastwood en lo más alto de ésta faceta, y que proporcionaría una nueva lectura de lo que significa ser un héroe, no ya en el western, sino en otros géneros:

Es esta misma condición de invulnerable la que Eastwood decide traspasar, desde finales de la década de los sesenta, a un conjunto de thrillers urbanos que le permitan seguir explorando, en un contexto más realista y contemporáneo que el western. (Bou & Pérez, 2000: 194)

Observamos que hay varios tipos de héroes, por no hablar de los superhéroes, los semidioses de nuestra era, que cuentan con poderes extraordinarios que utilizan para salvar a la humanidad de males peores que sí misma. Actualmente están en plena efervescencia, ya que encontramos gran variedad de títulos en los últimos años. Éstos ofrecen las cualidades heroicas magnificadas gracias a sus atributos especiales. Además, cada uno tiene su propio universo,

procedente, en el mayor número de casos, del formato del cómic. Estas películas se han hecho con grandes beneficios a lo largo y ancho del mundo, aprovechando el tirón de los efectos visuales, cada vez más logrados y perfectos.

No obstante, dejando a un lado sus poderes especiales, los superhéroes son, al fin y al cabo, héroes, y por lo tanto, responden a los mismos parámetros constructivos a pesar de su superioridad por encima de los mortales. Simplemente, tendrán que tener enfrentado a un villano de dimensiones similares.

Los malvados son muy malvados, pero aún existe un atisbo de esperanza con la figura del superhéroe, en la mayoría de los casos, un héroe de figura muy clásico, similar al del cuento, inseguro de sí mismo en un principio, pero fuerte y decidido a la hora de luchar contra sus enemigos. (Sánchez Casarrubios, 2012: 203)

Algo que sí es digno de destacar en el ámbito de los superhéroes, es el hecho de que se ha rediseñado su naturaleza, pues cobra más protagonismo su faceta oscura y débil, que sirve de puente para la autoexploración, y el posterior disfrute de las habilidades que va ganando. Este es el planteamiento expuesto por Christopher Nolan a la hora de rediseñar el camino de Batman y convertirle en “El caballero oscuro”. Todos los héroes nos muestran los defectos del mundo en que vivimos, y ahora lo hacen en primer lugar desde ellos mismos. Son lo que son porque son capaces de sobreponerse a los obstáculos que se les presentan. Siendo unos más trascendentales que otros, protagonizan las películas con las que se puede obtener una visión distinta de la realidad.

Son un modelo a seguir, no solo en lo que a su objetivo se refiere, sino también en su propia conducta; en la manera que tienen de llevar a cabo su misión altruista.

La naturaleza del héroe:

El camino del héroe es muy rico en acontecimientos y en personajes. Destacan a continuación las siete posibles misiones del héroe de manos del autor Antonio Sánchez-Escalonilla (2002):

- 1- **Búsqueda:** el personaje se encomienda a la búsqueda de algo que necesita, ya sea físico, o emocional. Consiste en la búsqueda de un objeto preciado e importante por la razón que sea.
- 2- **Aventuras:** el protagonista decide vivir nuevas experiencias y emociones por el placer de vivirlas, aunque no existan motivaciones demasiado profundas.
- 3- **Rescate:** el protagonista inicia un viaje para rescatar a alguien privado de su libertad. Por tanto, debe haber un claro antagonista, cuyas acciones se desenvolverán paralelamente a las del héroe.
- 4- **Persecución:** el protagonista trata de escapar en todo momento: (...) *tratan de escapar de un peligro que les acosa, convirtiendo la aventura en una pesadilla.* (Sánchez-Escalonilla, 2002: 67)
- 5- **Huida:** los personajes se fugan de un lugar premeditadamente.
- 6- **Venganza:** uno de los grandes temas, y a la vez uno de los grandes motores de personajes:

La venganza es un acto de justicia guiado por el odio y la pasión y, por tanto, puede resultar desproporcionado (...) Aunque el espectador no llegue a advertirlo, un exceso vengativo sitúa al héroe al mismo nivel que el villano, pues ambos emplean la violencia (...) Como sucede con Hamlet

y Otelo, los héroes vengativos suelen pagar sus excesos pasionales con la propia muerte. (Sánchez-Escalonilla, 2002: 72)

- 7- **Enigma:** el protagonista dedica sus esfuerzos a desenmascarar misterios. Resuelven acertijos, y la inteligencia y la astucia se hacen importantes en los héroes. Al comprender los misterios, el héroe demuestra así su superioridad con respecto a los demás.

Todos estos posibles cometidos consolidan el marco de acción del héroe en la actualidad. Se observa que ninguna de estas tareas resulta extraña, pues la cultura cinematográfica comúnmente aceptada está llena de héroes de todo tipo. No obstante, además de la función del cometido del héroe, es preciso no olvidar que suele implicar transformaciones internas, que afectan al entorno que lo rodea.

Son las transformaciones internas las que interesa tratar en lo sucesivo, pues advierten uno de los requisitos fundamentales para que un personaje sea trascendente: el conflicto interno. Su fuero interior es lo que más puede llegar a impresionar a los espectadores; así lo demuestra el hecho de que el héroe solitario haya tenido tanto éxito a lo largo de los años; el héroe que logra por sí solo superar los obstáculos, tal y como veíamos en el western clásico, ha llegado a nuestros días prácticamente intacto en sus principios, pues ya sea porque el personaje quiera evitar que alguien resulte herido por su acción, o bien sea porque simplemente quiere trabajar solo, el espectador siente una especial simpatía con ese héroe ensimismado en su propósito. Porque un hombre que lucha contra el mundo es el que más mérito tiene. La tragedia, el enigma, y la épica logran aquí una presencia muy especial, ya que favorecen al entorno de aquel que tiene que hacer frente a todo un umbral de elementos que le obstaculizan el paso. Esto ayuda a subrayar el sufrimiento y las proezas de este tipo de personaje.

El héroe y su transformación en el filme

Cabe decir en primer lugar que en lo sucesivo trataremos más detenidamente este concepto, pues es aplicable a cualquier personaje, aunque bien es cierto que resulta más interesante aplicarlo a héroes y a villanos, cosa que haremos sin lugar a dudas. Trataremos la transformación del personaje en un punto sucesivo de este marco teórico de forma más detenida. A continuación, se hará especial mención a Antonio Sánchez-Escalonilla (2002), y a lo que dice en *“Guión de aventuras y forja del héroe”* a propósito de los tipos de arcos de transformación aplicados al héroe.

En apartados anteriores se hablaba de los arcos de transformación de los personajes, factor del que no se libra el héroe, pues sus andanzas implican un cambio de estado, ya sea psicológico, afectivo, social, o la combinación entre ellos, o todos a la vez. Dicho cambio puede estar relacionado con la maduración del propio protagonista, al pasar de ser un niño a ser un adulto hecho y derecho superados así todos sus problemas a la hora de madurar. En estos casos se suele hablar de la “pérdida de la inocencia”, tema muy recurrente por ejemplo en Steven Spielberg en películas como *E.T el Extraterrestre* (1982), y *El imperio del Sol* (1987).

En ocasiones, la madurez es un paso muy importante para la consolidación del héroe desde pequeño. En la película *Braveheart* (1995), de Mel Gibson, la madurez del personaje se da a partir de la muerte de su padre a manos de los ingleses. Ese hecho marca un cambio en su manera de ver el mundo, y tendrá que madurar al respecto. Pero esta no es una temática exclusiva del cine, ya que *“a novela de contrucción, también llamada “Bildungsroman”, narra la transformación de un protagonista juvenil a través de la maduración de su personalidad.”* (Sánchez-Escalonilla, 2002: 84)

Otras veces, el protagonista heroico tendrá que superar un trauma para aprender sobre sí mismo y solucionar conflictos latentes. Según Antonio Sánchez-Escalonilla (2002), comienzan el viaje con una herida, que les afecta hasta el punto de hacerles inestables, y necesitan una misión que elimine las huellas de esa herida. El autor pone como ejemplo el caso de Clarice Starling en *El silencio de los corderos* (1991), de Jonathan Demme, donde asistimos a una protagonista marcada por la muerte de su padre en la infancia, y los chillidos nocturnos de los corderos de la granja en la que se tuvo que criar. Si Starling salva a la última presa del asesino Buffalo Bill, logrará hacer que los corderos dejen de chillar. Sánchez-Escalonilla así lo afirma: “Clarice debe triunfar en su reto si desea curar un trauma de infancia que le atormenta desde los seis años, cuando intentó salvar del sacrificio a un cordero lechal en la granja donde vivía.” (Sánchez-Escalonilla, 2002: 88)

Por otra parte, es importante también el hecho de que el héroe descubra su propia identidad. Antes nos referíamos a este factor como “anagnórisis”. Es, junto con el sacrificio, el proceso más emocionante del héroe, del que más adelante hablaremos. El descubrimiento de sí mismo es un proceso de transformación muy radical, ya que pone a prueba sus capacidades, y el personaje “renace de nuevo”, como en el caso de *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner.

La ascensión del héroe desvalido es otro punto de partida popular: se muestra a alguien en principio indefenso, que al final será capaz de vencer a cualquiera. Las apariencias engañan; una referencia es la popular historia de David contra Goliath: el que parece más débil vence al que se supone más fuerte. Es por tanto imprevisible, y ahí radica la belleza de este tipo de héroe: es un elegido por Dios para ejecutar una acción trascendente para los que lo rodean. En la película *Merlín el encantador* (1963), de Wolfgang Reitherman, es el joven Arturo el que se convierte en el rey de Inglaterra; ese chico escuálido, al que todos en su casa humillan y ningunean. Y todo por designio divino; su pureza de corazón es tal,

que aunque sus músculos sean insignificantes, es perfectamente capaz de sacar la espada Excalibur de la roca en la que estaba clavada.

El sueño americano se relaciona mucho con esta forma de contemplar al héroe, que es a la vez mostrado frecuentemente en el cine que llega de Estados Unidos, por lo que estamos más que acostumbrados a ver cómo prospera aquel que comienza la historia sin tener nada. Se puede decir que esta concepción de EEUU ha ayudado a consolidar esta forma de creación del héroe, e incluso nos ha llegado a mostrar la cara oscura de ese concepto en películas como *Scarface*, *el terror del hampa* (1932), de Howard Hawks y Rochard Rosson, e incluso en su remake, *Scarface: El precio del poder* (1983), de Brian de Palma.

El sacrificio es un paso esencial en el camino de cualquier héroe, pues debe ser su fin último, y debe ser totalmente desinteresado. Es lo que le erige como líder sobre los demás; asciende un escalón por encima de la sociedad. Arnulfo Eduardo Velasco (2000), en su artículo “*El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo*” dice lo siguiente acerca del héroe en su artículo a propósito del tema:

Los funcionamientos del héroe del cine contemporáneo estadounidense nos deben, por tanto, ayudar a comprender los funcionamientos de toda una cultura. Lo cual es importante para nosotros, pues nuestra propia cultura funciona como algo determinado en muchos aspectos por la sociedad estadounidense, la cual funge todavía como nuestra dominante en el complejo momento actual. La ideología venida de Estados Unidos es también, en muchos aspectos, la ideología de nuestra clase dominante. Y sus héroes son a menudo también los nuestros.
(Velasco, 2000)

Esto tiene mucho que ver con las tradiciones religiosas cristianas, tal y como mencioné en páginas anteriores. ¿Hasta qué punto está dispuesto a llegar el héroe? Pues no debe conocer limitaciones; su vida no debe de ser una limitación

para poder llevar a cabo su misión. Por supuesto, muchos héroes no mueren; vuelven a casa con los suyos y obtienen en ocasiones una recompensa por lo que ha hecho. Es determinante dejar claro que el sacrificio es el fin más noble al que cualquier héroe puede encaminarse, y está claro que no siempre se sacrifica una vida; pueden sacrificar sus sentimientos por amor, aunque suene contradictorio.

En ocasiones, la renuncia del héroe es fruto de un compromiso previo que provoca un conflicto en la intimidad del protagonista y en sus relaciones con los secundarios. Evitar la traición de los principios personales puede parecer un acto de fanatismo, en especial ante una amenaza de muerte. Pero la firmeza del héroe ante los propios ideales es, sobre todo, un ejemplo, un ejemplo de integridad para los espectadores del drama y, en definitiva, un motivo de admiración. (Sánchez-Escalonilla, 2002: 97)

En *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, se asiste a un final trágico en el que el protagonista debe sacrificar su buen nombre a favor de una causa: que el pueblo no pierda la fe en la democracia y en sus políticos, aún a pesar de haber presenciado cómo “el caballero blanco de Gotham” Harvey Dent, que prometía una carrera política comprometida y limpia, se acaba corrompiendo, influenciado por el joker, y sobre todo, por la trágica muerte de su novia.

Batman obedece así a su integridad moral: echa a sus espaldas los crímenes de Dent para que la democracia no se desmorone. Su sacrificio consiste en traicionar la imagen positiva que los demás tienen de él, justamente por y para los demás. La película termina con Batman siendo perseguido por las autoridades. Gordon se ve obligado a hacer que suelten a los perros ante la mirada atónita de su hijo, al que Batman acaba de salvar de la muerte a manos de Harvey Dent. Es un ejemplo de héroe que se sacrifica por los demás, si bien lo que sacrifica no es su vida, sino su nombre y sus hazañas; el símbolo que había hecho de sí mismo. La tragedia es la que forja a los héroes y a su

altruísmo. Syd Field (2000) incluye estas palabras en “*Prácticas con cuatro guiones*” al hablar de *Terminator 2: el juicio final* (1991), de James Cameron:

En el teatro el elemento fundamental de la tragedia moderna es una persona ordinaria que se encuentra ante circunstancias extraordinarias; la situación crea el potencial para la tragedia. Sarah Connor no es una heroína; es una persona corriente que se encuentra en circunstancias extraordinarias. La situación es potencialmente trágica, pero en ese caso, el Terminator, el “personaje” de Schwarzenegger, se convierte en héroe. (Field, 2000: 101)

En la citada película de Cameron, el Terminator protector se humaniza, alcanzando el apelativo de héroe al deberse a John Connor y aprendiendo el valor de la vida humana. De cada una de ellas. Algo que Sarah ya conoce. No obstante, la mujer también revalida su condición de heroína, al aprender a trabajar en equipo con la máquina y superar sus traumas pasados. Es algo que el autor pasa por alto en el párrafo expuesto, y que era importante destacar, pues si bien Sarah Connor carece de la inocencia que su hijo es capaz de traspasar a la máquina asesina, aprende a ser consciente de ella para ser mejor madre y compañera. Aunque el principal héroe será el Terminator por humanizarse, cumplir su misión protegiendo a John Connor, y autodestruyéndose para evitar que la tecnología que lo conforma caiga en malas manos, Sarah Connor se convierte en mejor guerrera al mejorar su capacidad de empatía con su hijo y con la máquina. Esto, sumado a que hace lo que hace por el bien de la humanidad (incluso cuando su planteamiento es erróneo), le convierte sin duda alguna en heroína.

Dicho esto, cabe destacar otra cualidad del héroe, intrínseca a éste: es el sacrificio, y siguiendo el ejemplo de Jesucristo, en ocasiones va ligado al retorno tras la muerte; la vuelta del héroe del lugar al que ha ido. La resurrección. De ahí la vuelta a la vida de personajes que llegado el caso se han dado por muertos a pesar de sus buenas acciones. Esto ocurre, por ejemplo, en la película

Las crónicas de Narnia: el león la bruja y el armario (2005), de Andrew Adamson, donde el león, Aslan, reaparece tras haber sido ejecutado por la Bruja Blanca. Es algo que únicamente puede hacerlo un héroe, por la fuerza y el coraje que requiere. Hay veces que este momento funciona literalmente, y otros, como una metáfora. Volviendo a *Terminator 2: el juicio final* (1991), de James Cameron, el Terminator encarnado por Arnold Schwarzenegger logra reponerse con energía adicional tras haber sido abatido y aparentemente destruido por el T-1000. Es sin duda una metáfora de la resurrección. Gracias a esta acción, logrará vencer a su enemigo, y finalmente, descansar en paz a pesar de ser una máquina.

De esto concluimos que el héroe está a veces envuelto por un halo que bien se puede denominar de “*lo milagroso*” gracias a las esperanzas de los que le rodean y creen en él. Es en sí la superación de aquello que ronda a todos los mortales: la muerte.

En puntos sucesivos será analizado el camino del héroe según los autores más importantes en la materia, teniendo en cuenta el proceso de transformación que incluyen los mitos para los héroes; caminos que han estado presentes desde los albores de la narrativa, y que siguen vigentes en las fórmulas actuales. A continuación, es conveniente conocer la otra cara de la moneda: lo opuesto al héroe: el villano.

2.2.3 EL VILLANO

“Tú... No puedes vivir sin mí... ¿A que no? Esto es lo que pasa cuando una fuerza irresistible choca con un objeto inamovible. Eres realmente incorruptible, ¿verdad? No me vas a matar por tu absurda sensación de superioridad moral...Y yo no te voy a matar porque me divierto mucho contigo. Tú y yo estamos condenados a seguir así de por vida.”

El caballero oscuro. 2008. Christopher Nolan

Eso dice el Joker colgando boca abajo en el exterior de un rascacielos, apresado después de que Batman le salvase la vida de una muerte segura. Ni siquiera con esa acción el Joker deja de sonreír con maldad. El párrafo expone grandes verdades acerca de los dos bandos: el héroe no es un héroe si no tiene un villano enfrente de sí; este antagonista es necesario para que el protagonista cumpla objetivos y supere los obstáculos que le pone su contrario. No puede existir el bien sin el mal: son las dos caras de una misma moneda: el conflicto básico entre personajes presente en toda narración. Ambos se persiguen entre sí, y siempre se enfrentarán a vida o muerte.

A lo largo de los tiempos, han existido villanos memorables y realmente impactantes; unas veces con forma humana, otras en forma de terribles monstruos, y otras incluso con la combinación de hombre y monstruo. En la antigüedad clásica tenemos el ejemplo del minotauro: un hombre con cabeza de toro que consumía sacrificios humanos en el interior de su laberinto hasta que Teseo logró acabar con él.

En este punto, se profundizará, como en el caso del héroe, en la figura del villano, también antihéroe, dentro del marco cinematográfico.

La naturaleza del villano

Drácula, el hombre lobo, Frankenstein... Son grandes personajes protagonistas de historias increíbles. Hay muchos héroes que no pueden decir lo mismo de sus vidas y de sus aventuras, ya que, hasta hace unos años, no había demasiados héroes traumatizados por hechos del pasado; al menos no tanto como en el caso de los villanos citados.

En *Drácula de Bram Stoker* (1992), de Francis Ford Coppola, vemos una nueva concepción de éste personaje, que se convierte en protagonista de la misma, y por ende en antihéroe. Su condición vampíresca se debe a infortunios amorosos del pasado. El reencuentro con el amor será el motor de su búsqueda, y su justificación para los actos lamentables que realiza.

Pero antes de seguir con más ejemplos, conviene hacerse una pregunta: ¿qué es el villano? Es otro tipo de personaje. Sin más. Y como todo personaje, el villano es un punto de vista; eso sí, un punto de vista cínico y retorcido, plagado de contradicciones que representan los aspectos más oscuros del ser humano.

Tiene una historia muy antigua a nivel narrativo, pues “villano”, proviene de “villa”. En la página Web *Wikipedia* encontramos la siguiente definición de este término:

Un villano es una persona malvada, especialmente en la ficción. Los villanos son personajes de ficción, o quizá personajes novelados, en dramas y melodramas que ejercen la maldad deliberadamente y se enfrentan al héroe. Como tales, los villanos son un recurso argumental casi inevitable, y más que los héroes, elementos cruciales sobre los que gira la trama. Fue inscrita por Nicolas Jorge Brignole en el año 1429.

La mencionada página ofrece una definición acorde a lo que se conoce vulgarmente como villano: una persona malvada, sin más. No obstante, esta palabra significa, o mejor dicho, significaba, algo muy distinto, atendiendo a

condiciones sociales. Si buscamos información acerca del origen de la palabra en sí, encontramos lo siguiente en la página www.elcastellano.org:

En el cine y en la literatura contemporánea, el villano es lo opuesto al héroe. Representa una figura detestable que encarna todos los males y maldades, y da sentido a la existencia del héroe, lo que ha hecho creer a mucha gente que la palabra proviene de vil. Sin embargo, en la Edad Media los villanos eran los buenos y honestos habitantes de las villas, aquellos pequeños caseríos poblados por labriegos que laboraban las tierras de los miembros de la nobleza. Pero para los propietarios, el villano era un sujeto embrutecido, ignorante y vulgar, un concepto (o más bien un prejuicio) elitista que, con el tiempo, se extendió a la concepción moral del villano. Por esa razón, la voz villano fue usada cada vez con más frecuencia para designar a los sujetos que se caracterizaban por su maldad y vileza.

Resulta curiosa la forma en la que adquieren sentido y significado las palabras, que en ocasiones parecen tener su propio viaje, como es en el caso del término en cuestión. Vemos así cómo la importancia del contexto histórico es siempre capital.

El conflicto existente tanto entre el héroe y el villano, como el del antihéroe con el mundo que le rodea encierran grandes mensajes y moralejas que comprendemos desde que somos niños; nos ayudan a diferenciar lo que está bien de lo que está mal; a aprender de los caminos gratificantes, y los caminos autodestructivos. Los villanos tienen el poder de mostrar claramente aquello que cualquier persona siente pero que no debe priorizar llegado el caso. Representan el mal de cada persona, y la moraleja de que esos valores erróneos sólo llevan a la perdición.

Aunque en la vida real por desgracia esas moralejas no se cumplan como a cualquiera le gustaría, sí que es cierto que el sentido que encierra este canon narrativo se sustenta en la preservación de nuestra propia especie: tiene que propiciar las mejores maneras para la mejora de nuestro mundo.

La película *La mujer del cuadro* (1944), de Fritz Lang es un ejemplo de esta postura: en ella, el protagonista, el respetable profesor Wanley, y cariñoso marido y padre, se ve tentado por el morbo que le ocasiona una extraña mujer y, al ceder, se ve arrastrado a una serie de problemas con los que jamás habría soñado. La moraleja final es clara al respecto, dándonos a pensar sobre las funestas consecuencias de la infidelidad conyugal.

Aunque muchas historias encuentran su éxito dependiendo de la época en que se encuentren (toda obra artística es fruto de su tiempo), hay mensajes y moralejas que trascienden épocas.

El villano es actualmente la pieza clave de cualquier filme; es la parte más atrayente del mismo, y en la que más se fija el espectador, por mucho que sienta afecto por el héroe. Vemos esto en la expectación que han despertado personajes como el Joker en *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, y Bane en *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), también de Christopher Nolan. El héroe, por otra parte, hoy en día depende más de la espectacularidad del entorno en que se encuentre, como por ejemplo, en *Los vengadores* (2012), de Josh Wedon, donde varios héroes procedentes de los cómics de Marvel se enfrentan juntos contra una amenaza alienígena. Es la exhibición conjunta de sus poderes lo que les hace tan atractivos para la audiencia: Iron man, Thor, Hulk, el Capitán América, la Vidua negra, y Ojo de Halcón luchando codo con codo por salvar al mundo.

Quitando la espectacularidad técnica, es la oscuridad de los personajes lo que ahora atrae al público, especialmente la de los villanos. La oscuridad es el reclamo principal de cualquier personaje. Lo hace más interesante. Minerva Sánchez-Casarrubios (2012) dice lo siguiente en su artículo “*Narración y sociedad: el villano en el cine contemporáneo (2000-2010)*”:

El espectador ya no considera la figura del héroe convincente, es una figura blanda. Sin embargo, el espectador cree fielmente en el personaje malvado, el puro mal que encarna, el mal por el mal, la psicopatía. ¿Por qué el espectador

contemporáneo cree en la maldad? Es la verdad del horror, la que los medios de comunicación nos instan a creer, la violencia ciega, el abuso del otro que vemos a diario en el telediario. El uso del cuerpo y de los tabúes del ser humano, la muerte, el incesto... como forma de comunicación, la desaparición de los símbolos. (Sánchez Casarrubios, 2012:198)

El espectador disfruta de la parte oscura de la sociedad en la ficción, que en ocasiones puede venir en forma de personaje protagonista, tal y como veremos más adelante, con la figura del antihéroe. Los hay que disfrutan ejerciendo el mal bajo una excusa de falso amor a la familia, como por ejemplo en *El padrino, parte II* (1974), de Francis Ford Coppola. Ahí, a pesar de todo lo que ocurre, el personaje protagonista, Michael Corleone, acabará sumamente atormentado, tal y como se merece, pero no sin antes poder dar imagen de una presencia inquietante a sus enemigos; una imagen casi de demonio disfrazado de hombre de negocios, y rodeado de personas que le observan sin cesar, tal y como podemos ver en la Figura 2.2.3.a, donde Michael Corleone es cacheado antes de entrar a un juicio:



Figura 2.2.3.a: Michael Corleone es cacheado antes de acceder a su juicio.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

Como todo personaje, el villano, ya sea como secundario o protagonista (antihéroe), tiene por objetivo la felicidad, y ésta se materializa de muy diversas formas, dependiendo del contexto interior y exterior del propio personaje. En este caso, el personaje querrá alcanzar un deseo egoísta, que tan sólo favorecerá sus intereses.

Normalmente este tipo de personajes responde a perfiles demasiado estereotipados, por lo que es difícil encontrar buenos villanos que ayuden a que una película sea memorable. Muchos distinguen tan sólo entre el “bueno” y el “malo” de la película, sin llegar a detenerse en aspectos que aporten verdadera originalidad. Los estereotipos resultan aburridos y predecibles si no funcionan como complemento de un factor original; los villanos deben ser interesantes e impredecibles para que el conflicto con el protagonista sea más intenso. Decir que una película se puede dividir entre “buenos y malos” no es en absoluto un error, pero para los creadores, debe suponer la base en la que edificar algo especial. Sobre todo en el caso del villano. El estereotipo puede no siempre ser favorecedor; así lo afirma Martínez I Surinyac:

El estereotipo simplifica la composición del personaje que, sin llegar a definir rasgos más complejos, destaca una característica más o menos permanente que describe una cierta forma de actuar, pero que niega el verdadero trabajo de caracterización: la diferencia. (Martínez I Surinyac, 1998: 41)

Así pues, ¿por qué Frankenstein es un personaje tan fascinante? Se debe a eso: a la diferencia, a la complejidad del papel que lleva a cabo en su mundo. Es la creación de un hombre que pretende vencer a la muerte creando un ser humano mediante los restos de personas muertas. Este es el Frankenstein que Mary Shelley (2003) creó en su novela “Frankenstein o el moderno prometeo” en 1918. En la adaptación cinematográfica que hizo Kenneth Branagh de la novela, *Frankenstein de Mary Shelley* (1994), la criatura, encarnada por Robert de Niro, muestra emociones complejas y contradictorias, pues está falta de cariño; es despreciado por todo el mundo, y esa fragilidad emocional se transforma en

odio hacia las personas, y hacia su creador, Víctor Frankenstein. Ese tránsito de la búsqueda de afecto a la búsqueda de venganza convierte al personaje en un villano complejo, interesante, y capaz de transmitir y provocar emociones en el fuero interno del espectador.

Minerva Sánchez Casarrubios (2012) destaca al villano que es el Joker de *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, puesto que es un villano carismático y representante del mal más puro. Es un representante del mal, sí, pero con trazos que le convierten en un tipo verdaderamente temible. Parte de un mito, y lo renueva con temas actuales, como el terrorismo.

El mito del Génesis, con el malvado por excelencia, el demonio, que llega a la Tierra para destruir todo aquello que se cruce ante él, a la raza humana y darle eterno castigo, figura que encarna el malvado Joker al ciento por ciento. La caracterización de este villano es, obviamente psicótica, además de tener una malsana obsesión con Batman, su archienemigo. (Sánchez Casarrubios, 2012:200)

El villano equivale normalmente al antagonista principal del protagonista, aunque no tienen por qué ser villanos todos los antagonistas. A la hora de escribir una escena, el antagonista es el que se opone a los deseos del protagonista, pero eso no significa que por ello tenga que ser su enemigo. El antagonista es el elemento que se enfrenta al protagonista: una fuerza igual de intensa, pero que va en sentido contrario. No muchos comparten este punto de vista acerca del antagonista, o al menos, no suelen hacer estas aclaraciones. El “Diccionario técnico Akal de cine” dice lo siguiente sobre el antagonista:

Personaje opuesto al héroe o al protagonista. Un antagonista es normalmente el “malo” de la película que se encuentra enfrentado con el héroe, y actúa como desencadenante de buena parte de la acción de la película. (Konigsberg, 2004: 37)

Es tan importante como el protagonista, pues tiene una fuerza dramática proporcional a la suya, que se contrapone a las necesidades del héroe, y es normalmente el portador de sus obstáculos:

Hablar de antagonista es hablar de oposición, de dificultad y obstáculos. En el viaje del héroe que, según Christopher Vogler sirve como falsilla para muchas de las historias que hoy vemos en las pantallas, la aparición de los enemigos suele tener lugar después del primer clímax de la acción. (Sofía de Brenes, 2001: 166)

No obstante, el villano como tal queda relegado a papeles secundarios, reavivando así la fuerza antagónica de su punto de vista. Cuando el villano es el protagonista, se convierte en antihéroe, y como tan, también tendrá su antagonista (o antagonistas).

Dicho esto, ¿cuál es el propósito dramático de todo villano? Zoraida Jiménez Gascón (2010) expuso en su artículo “*La construcción del villano como personaje cinematográfico*” las funciones que a su juicio tienen los villanos en el relato cinematográfico. Son ocho:

1. Función destacadora o realzadora: el villano potencia de por sí la imagen positiva del héroe. Es por tanto una función basada en el contraste.
2. Función creadora o generadora de situaciones: el villano es el titiritero que crea los momentos en los que el héroe tiene que intervenir.
3. Función explicativa o justificadora: la maldad del villano acaba con el héroe, y esto deja huella en el espectador. Realza así la importancia del mensaje de la historia.
4. Función polarizadora: el villano subraya y señala la unión con los espectadores, señalándolos como posibles cómplices en cuanto a su punto de vista. Se da así una lección, de alguna manera, moralizante al espectador, culpándole de esa maldad si éste es cómplice, o denunciando a aquellos que lo son.

5. Función animadversora: “*el villano focaliza el odio o la desconfianza en una dirección concreta. Como ya vimos, esto varía en función de la situación política.*” (Jiménez Gascón, 2010: 301)
6. Función perpetuadora: el villano da pie a creer en ideales y principios básicos que no debemos olvidar, como leyes, políticos, el castigo del crimen, de la corrupción...
7. Función catártica: los espectadores proyectan en el villano las fantasías amorales o ilegales que en su vida real no van a poder satisfacer.
8. Función tranquilizadora: al final, el villano suele fracasar en sus planes. Esto hace ver al espectador que todo funciona como debe: el mal no está en todo el mundo.

Es preciso añadir que, en el ámbito cinematográfico, existe una expresión clara para un tipo concreto de villanos, y es el “tipo duro”. Es un tipo de villano que responde a una estética concreta:

El malo de la película, llamado así porque, en el cine de los primeros tiempos, el papel lo interpretaba generalmente un actor de aspecto duro. Estos personajes son figuras inmorales y sádicas, que parecen tan motivadas para hacer el mal por una necesidad instintiva como por un deseo de beneficio personal. (Konigsberg, 2004: 546)

El “tipo duro” ha estado presente desde las primeras décadas del cine; en ocasiones de manera fortuita y breve, como en la película *El chico* (1921), de Charles Chaplin, cuando Charlot se enfrenta a un gamberro callejero que trata de golpearle en plena calle; en otras, siendo el villano natural y constante del héroe, como en *Regreso al futuro* (1985), de Robert Zemeckis, donde Biff amenaza continuamente a George y Marty McFly. En ambos casos, este personaje finalmente caerá, tal y como está estipulado que debe ocurrir.

El rol de “tipo duro” ha ido creciendo a lo largo de la historia del cine, generando héroes y antihéroes dignos de recordar. Se ha extendido por todas partes, y ha generado toda una serie de tópicos de conducta. *Harry el sucio* (1971), de Don Siegel ejecuta la tarea de otorgar el rol de “tipo duro” a un policía individualista y de cuestionable proceder, pero siendo su fin el de luchar contra el crimen.

Por citar un ejemplo español, en *El crack* (1981), de José Luis Garci, tenemos también la figura de un “tipo duro” bajo la coraza del héroe protagonista, encarnado por Alfredo Landa. A pesar de ser bondadoso, no se deja amilanar por nadie, demostrándolo cada vez que es necesario, y deshaciéndose de provocadores con rotundidad y a la vez elegancia.

Pero si hay un “tipo duro” fácilmente reconocible, es del Terminator encarnado por Arnold Schwarzenegger en *Terminator 2: el juicio final* (1991), de James Cameron. Si bien en la parte anterior de la saga interpreta al villano como tipo duro que es, en ésta, de hecho, se aprovecha ésta faceta desde el punto de vista cómico en varias ocasiones, de manera que el público logra enternecerse con la relación entre el Terminator protector y el pequeño John Connor. Paralelamente a eso, el “tipo duro” más peligroso de la película continúa siendo el villano, en este caso, el temible T-1000.

No obstante, la parte sombría de la narración no siempre se limita a un papel secundario; en ocasiones se hace con el total protagonismo de la historia, adquiriendo este rol el nombre de “antihéroe”, una de las vertientes mediante las cuales puede aparecer cobrar forma el mal. Mientras el villano es la respuesta al héroe, el antihéroe surge por sí solo, enfrentándose al mundo con su punto de vista retorcido de la sociedad. Antes de abordar la figura del antihéroe, es importante realizar un apunte sobre la actualidad del villano, pues cobra diversas formas en el formato cinematográfico actual.

El villano en la actualidad

Vale la pena hacer un apunte interesante respecto al tema, ya que pocos han explicado las vertientes actuales en este panorama. Minerva Sánchez Casarrubios (2012) afirma en su estudio *“Narración y sociedad: el villano en el cine contemporáneo (2000-2010)”* la existencia de tres bloques actanciales del villano en la actualidad: se encuadran bien en el terror psicológico, bien en *dissaster movies*, o bien, cine de las corporaciones-bélico (político).

En el primer bloque destacarían los psicópatas, aquellos que tienen la necesidad de cometer atrocidades debido a sus delirios o ansias. Es por ello que los antihéroes de este corte, protagonistas de sus películas, no necesitan a nadie que les inspire para hacer lo que hacen; ellos siguen sus propias reglas del juego.

Así pues, el eje de la Carencia y el de la Donación se ven totalmente desdibujados, o invertidos, sin duda, el antihéroe tiene una Tarea, pero no le es donada por ninguna figura que encarne la Ley, él tiene su propia ley. (Sánchez Casarrubios, 2012: 207)

En el bloque de *dissaster movies*, el villano se corresponde con un colectivo que amenaza la vida de los protagonistas. Puede venir, por otra parte, propiciado por una amenaza externa que arrasa con todo lo que encuentra a su paso. Este bloque se alimenta del miedo por la llegada del fin del dominio del hombre.

En *El día de mañana* (2004), de Roland Emmerich, el enemigo es la naturaleza, que amenaza a la civilización humana con una nueva glaciación, causando estragos por todo el planeta.

La citada autora destaca en este bloque además las películas de temática relacionada con invasiones extraterrestres, así como las vampiros, apocalipsis zombies, y monstruos gigantescos. En todas estas líneas cinematográficas el factor de enganche con el espectador es el miedo a lo desconocido, al fin de un

estilo de vida. En *Amanecer de los muertos* (2004), de Zack Snyder, los protagonistas de la historia se enfrentan a una amenaza masiva de muertos vivientes, y se encerrarán en un centro comercial para evitarlos buena parte de la película. Es una buena metáfora: los últimos humanos aferrados a su estilo de vida: el consumo.

En el tercer bloque, destaca el villano en el cine político y bélico; cine que actualmente no deja de estar a la orden del día. Recordemos que *En tierra hostil* (2008), de Kathryn Bigelow resultó un éxito notable, donde además destaca el hecho de que su directora es la única mujer ganadora del Oscar a la mejor dirección.

El villano bélico suele estar bastante diluido, si bien no se caracteriza habitualmente por ser una única persona que encarna al enemigo americano, puede darse algún caso concreto en el que el peso de la figura antagonista recaiga sobre un solo personaje. (Sánchez Casarrubios, 2012: 221)

En este bloque, además, entran otras líneas cinematográficas, como las del cine negro, con la corrupción política y el narcotráfico, donde la autora alude a la película *Infiltrados* (2006), de Martin Scorsese:

Sullivan es mezquino, y está sediento de poder. Realmente no podemos culparle, pues fue el propio Costello, su mentor, el que creó el monstruo que luego le explota a él mismo. El monstruo cuyas ansias de poder y de no perder jamás su posición le obligan finalmente a matar a su propio mentor. El monstruo que acaba con la vida real de Costigan, y borra su imagen como héroe de la sociedad. Él, alabado, y Costigan, mancillado. (Sánchez Casarrubios, 2012: 223)

Finalmente, y para cerrar el bloque, el artículo destaca las películas políticas y de conspiraciones, donde hay gobernantes déspotas que impiden que reine el bien común. Expone el ejemplo de *V de Vendetta* (2005), de James McTeigue,

donde a la brutalidad del Estado aparece la respuesta violenta de los ciudadanos.

No tenemos al igual que en las "disaster movies" unos villanos definidos, suelen ser colectivos, que ansían el poder, la supremacía sobre las masas de la población y que ven su posición peligrar debido a la figura de un héroe, que suele ser casual y espontánea. (Sánchez Casarrubios, 2012: 223)

Para finalizar, se hará alusión a los llamados géneros menores para la autora, donde destacan el cine épico y el de superhéroes, que dan a luz a villanos terriblemente poderosos (a la altura de los héroes de esas historias), que en ocasiones componen intensas sagas. Como se apuntó en el apartado del héroe, actualmente los superhéroes tienen gran peso entre los gustos del público, y junto con las propuestas del género de fantasía, recaudan grandes cantidades de dinero.

El villano no suele estar realmente dibujado como en otras tendencias, en las que el villano cobra un peso mayor que el héroe incluso, estos villanos suelen tener unas características básicas. Salvando casos excepcionales provenientes de la literatura en los que conocemos más características, como es el caso de Voldemort, el cual cuenta con una historia de su forja como malvado detrás, sin embargo suele ser la corriente extendida que el villano sea, simplemente, malvado. (Sánchez Casarrubios, 2012: 201)

Estos son, por tanto, los tipos de villanos que actualmente conviven en el panorama cinematográfico. Especialmente de Hollywood. Es beneficioso para el estudio haber destacado esta serie de tipologías, ya que, en definitiva, los villanos ofrecen una gran variedad en función del género en que se encuentran, y además, no olvidemos que pueden ser tanto protagonistas, como secundarios.

Llegados a este punto, es el momento de hablar del antihéroe.

El antihéroe

Es preciso indicar que cuando el villano es el protagonista de la película, se posiciona como antihéroe, pues el villano existe en la medida que es la réplica del héroe (protagonista). El antihéroe, como la propia palabra indica, representa los valores contrarios a los del héroe, aunque asume el rol protagonista. Si en el caso del héroe el personaje arranca mediante el conflicto entre la justicia y la injusticia, el antihéroe es el que crea la injusticia, y la justifica con su propia forma de ver el mundo.

Siendo realistas, el público tiene más cosas en común con el antihéroe que con el héroe, pues el antihéroe hace cosas que a todos les habría gustado alguna vez hacer. Sus defectos son muy cercanos para el espectador, y satisface su parte más cínica y salvaje.

Es un “protagonista o figura masculina importante, literaria o cinematográfica, con quien se identifica el lector o el espectador, pese a atesorar cualidades no heroicas y una debilidad que tradicionalmente no se atribuye al héroe. Suelen ser personajes alienados y aislados, vulnerables a las debilidades humanas, pero que poseen un código ético privado y, en ocasiones, una integridad personal que les obliga a enfrentarse a la sociedad. (Konigsberg, 2004: 37)

Gracias sobre todo al cine negro, uno de los géneros clave de la historia del cine, existen grandes películas protagonizadas por antihéroes. Normalmente se dice que el cine negro desapareció en los años cincuenta, pero muchas de sus características siguen dándose en la actualidad. El personaje autodestructivo es una de ellas, y en muchas ocasiones podemos decir que funciona en la historia como el antihéroe. Hacer que el espectador simpatice por el antihéroe tiene mucho mérito; eso es lo que consiguió el cine negro.

Cuando observamos personajes míticos como Vito y Michael Corleone, ambos pertenecientes a la saga de *El padrino*, vemos que se trata de personajes cuyo

viaje comienza como si de héroes se tratase, pero de forma inversa en cuanto a valores morales se refiere. Realizan acciones deplorables por conseguir sus objetivos económicos, políticos y sociales; la violencia se convierte en su discurso para con quien se niega a aceptar sus reglas. El poder que obtienen es oscuro y podrido, y tarde o temprano, todo se les vuelve en contra.

Son personajes autodestructivos que interpretan la realidad de un modo equivocado, malogrando en algunos casos el llamado “sueño americano”, que consiste en ir progresando partiendo de lo más bajo para acabar en lo más alto. Incluso un clásico del cine como *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles, tiene por protagonista a un antihéroe, caracterizado por su descaro y arrogancia a lo largo del filme.

En la página Web *Wikipedia* se resaltan las siguientes características del antihéroe:

Así, el antihéroe puede ser antisocial, muy inteligente, enajenado, cruel, desagradable, pasivo, lamentable, obtuso, o simplemente ordinario. Cuando el antihéroe es el personaje principal en una obra de ficción la obra frecuentemente lidiará con el efecto que su atroz personaje tiene en aquellos a quienes conoce a lo largo de la narrativa. En otras palabras, un antihéroe es un protagonista que vive por la guía de su propia brújula moral, esforzándose para definir y construir sus propios valores opuestos a aquellos reconocidos por la sociedad en la que vive. Adicionalmente, la obra puede representar cómo su personaje cambia a través del tiempo, ya sea tendiendo al castigo, el éxito no heroico, o la redención. Además de estas "cualidades" hace falta nombrar el antiheroe es de esta manera debido a que su pasado fue doloroso o cruel y que esta(s) tragedia(s) le da origen a su personalidad y una perspectiva distinta a la de los héroes o villanos; puede decirse que el antiheroe vive más en la zona gris.

Los antihéroes pueden motivar la reflexión sobre algún tema concreto. Por ejemplo, *La naranja mecánica* (1971), de Stanley Kubrick, plantea la cuestión de

hasta qué punto la violencia es permisible en la sociedad, y lo que le ocurre a una persona que es incapaz de valerse de la violencia en casos de extrema necesidad. Se contempla a través de la vida de un antihéroe, Alex, que inicia un viaje hacia la madurez transitando por los senderos más equivocados.

Alex, conflictivo y violento al comienzo de la película, es transformado en una persona totalmente diferente: consiguen cambiar su forma de reaccionar ante estímulos que originariamente despertarían en él la violencia más primitiva. Él sigue siendo violento en su interior, pero es incapaz de ejercerla.

Aun con todo, el personaje está corrompido en todo momento; su forma de pensar y sentir no cambia; solo lo hace su forma de actuar. Es un tipo especial de maduración hacia lo negativo, al contrario que lo haría cualquier héroe según el modo tradicional. El mal se convierte así en el protagonista de la película, logrando enganchar al espectador, ya que le ofrece lo que en la vida real este no se atrevería a hacer.

En *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese, se sucede un caso similar: Henry Hill se niega a vivir una vida monótona de trabajo y sacrificio, por lo que decide ser un mafioso para no tener que necesitar un trabajo normal y mal pagado. El camino fácil se convertirá en su infierno cuando poco a poco sus acciones delictivas, junto con sus malas compañías, se vuelvan contra él.

Este ejemplo supone una vez más el reverso tenebroso del sueño americano, aquel centrado en prosperar partiendo de la nada. Si bien en estos casos el sueño se llega a cumplir, pronto se volverá todo cuesta abajo para el personaje. Existe un funesto destino que sobrevuela la existencia de este tipo de personajes, del cual les será imposible escapar.

En el caso de Henry Hill, su condición de drogadicto le terminará dando la imagen de perdedor que tanto había intentado evitar. Perderá sus influencias, su salud, y su dinero. Tan sólo le quedará la traición hacia sus antiguos amigos, por la cual terminará buscado por la mafia.

El camino del villano/antihéroe

Previamente se expuso que el héroe tiene gran variedad de funciones a realizar según su naturaleza. Con el antihéroe ocurre lo mismo, puesto que sus motivaciones no pueden ser menos intensas que las de su antagonista. En el caso del villano será igual : si es inferior al héroe, el conflicto será superficial, y dicho villano no valdrá la pena.

Las teorías sobre psicología vienen bien a la hora de la construcción de personajes que sean villanos, pues su visión corrompida del mundo puede venir de traumas acaecidos en la infancia, más que a un simple enfrentamiento con el héroe. Lex Luthor, enemigo natural de Superman en *Superman* (1978), de Richard Donner, resulta más simplón que Darth Vader. ¿Por qué? Porque la historia de Darth Vader es más compleja: él estaba del lado de los jedís; del lado del bien. Fue criado en el seno de sus reglas, en las que destaca un férreo código que nada puede quebrantar. Pero en un momento dado, sus conflictos interiores le hicieron inclinarse hacia el reverso tenebroso de la fuerza, perdiendo todo aquello que temía perder, y convirtiéndose en un villano temible, capaz de eliminar vidas inocentes por una simple orden. Así lo vemos en *Star Wars, Episodio III: La venganza de los Sith* (2005), de George Lucas.

¿Qué elementos mueven a los villanos? En el caso de los héroes, hablábamos de misiones de *búsqueda, venganza, huida, aventuras, rescate, persecución, y enigma*. El villano quizás no tiene tanta variedad, pero, comparte algunas con el héroe, tales como *venganza, búsqueda, persecución, y enigma*. Cabe decir que éstas son aptas también en el caso del antihéroe.

Diremos que la definición para cada una de ellas será igual que la dada en el caso del héroe, obtenidas de Antonio Sánchez-Escalonilla (2002). Lo que cambia, es que obviamente se dan en la otra cara de la moneda; el fin es contrapuesto al

del héroe, y, si bien en este último la motivación es altruista, en el caso del villano y el antihéroe será egoísta:

- **Venganza:** el villano tiene cuentas pendientes con el héroe, así que le buscará, le tenderá una trampa, e intentará destruirle. Esa es su razón de ser. Un ejemplo de esto lo vemos en *Superman II* (1980), de Richard Lester: el personaje de Terence Stamp, el General Zod, junto a sus secuaces, pretende matar a Superman por el encarcelamiento al que le sometieron los predecesores de Superman (Karel) en Kriptón, tiempo atrás.
- **Búsqueda:** en este caso, busca algo que se contrapone a la necesidad del protagonista. A veces, incluso puede buscar el mismo objeto que el protagonista, siendo enemigos en dicha misión. Un ejemplo lo vemos en el Dr. René Belloq en *En busca del arca perdida* (1981), de Steven Spielberg. Busca el arca perdida, al igual que Indiana Jones; esa es su meta; encontrarlo antes que nadie.
- **Persecución:** El villano persigue al protagonista para acabar con él, o arrebatarle algo. Un ejemplo de esto es *No es país para viejos* (2007), de Joel y Ethan Coen. El personaje encarnado por Javier Bardem persigue al de Josh Brolin a lo largo de gran parte de la película para arrebatarle un maletín lleno de dinero que este último encontró en medio del desierto.
- **Enigma:** El villano pretende descifrar una incógnita, para lo cual hará todo lo posible. Incluso, utilizar al protagonista, y los conocimientos del mismo. El personaje de Cate Blanchett en *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (2008), de Steven Spielberg, pretende conseguir el conocimiento supremo gracias a los extraterrestres, y para ello utiliza los conocimientos del protagonista acerca del tema.

¿Cuál es por tanto la clave para la creación de un villano? Será la de procurar que frente a sí tenga a un héroe a su altura. Igual que hay que procurar un buen villano para un héroe, hay que hacer lo propio en este sentido, ya que son fuerzas que se complementan.

Todo tiene su razón de ser; los obstáculos no pueden ni deben ser fáciles para el héroe; necesita complicaciones para que la historia sea emocionante. Como decíamos en el apartado referido al héroe, en su sufrimiento está una de las claves para que el plan maestro del guión funcione. Resulta factible extrapolar este aspecto al caso del villano y del antihéroe; todos necesitan obstáculos para avanzar y entretener al espectador. La esencia del drama que debe contener toda historia se basa en los obstáculos de los personajes por conseguir su objetivo.

Hace ciento cincuenta años, el novelista Henry James escribió que no valía la pena explicar una historia si en el transcurso de la misma el protagonista no era obligado a atravesar el período más crítico de su vida. (Aranda y de Felipe, 2006: 97)

En toda película debe existir cierta urgencia de su protagonista por conseguir algo, y ese algo tiene que ser determinante en su vida. La construcción de personajes se basa en ese principio, independientemente de la condición moral que presente el protagonista.

El atractivo del villano/antihéroe

Es obvia la atracción que cualquiera puede sentir por el héroe, pero, en los casos en los que simpatizan por los villanos y antihéroes, ¿cómo lo consiguen? ¿Cómo puede una persona entretenerse observando sus actos vandálicos? Elena Galán Fajardo (2003) destaca que actualmente el mal no tiene una forma horripilante; al contrario, actualmente el mal tiene una cara cotidiana que cualquiera puede

reconocer. El mal puede estar en cualquier parte; ya no es necesario escenificar lo negativo en terribles monstruos inverosímiles. En *El exorcista* (1973), de William Friedkin, el mal supremo, el diablo, cobra la forma de una niña pequeña. De repente la figura de la inocencia se convierte en todo lo opuesto de su naturaleza cotidiana. El mal aparece donde menos cabría esperar, y eso ayuda a que la película sea tan terrorífica.

El ser humano es un continuo balance entre luz y oscuridad; cada individuo tiene su propio equilibrio entre estas dos partes. Los espectadores, al ver al “malo” salirse con la suya, en parte están satisfaciendo a esa parte oscura que incluyen en su ser, aunque moralmente, saben que el “bueno” debe ganar al final. O al menos, tiene que triunfar el bien.

Cualquier espectador se podrá emocionar con la muerte de Michael Corleone al final de *El padrino, parte III* (1990), de Francis Ford Coppola, ya que es un hombre que termina completamente solo en el mundo. En su muerte no hay glamour, ni dinero: muere solo, sobre su mecedora, bajo la ardiente luz siciliana. Puede entristecer, puesto que se han seguido las tribulaciones del personaje a lo largo de las tres películas, pero ante todo sabemos que debe ser así, pues el mal no puede triunfar; debe haber espacio para el aprendizaje y la esperanza. A pesar de la tragedia.

Y es que, el tema de la mafia ha dado para muchas novelas y películas. Tiene algo que engancha al gran público; es una pequeña sociedad en la que todos se conocen, todos hacen cosas por todos, funcionan según sus propias reglas, adaptadas a la sociedad en que viven, y en ocasiones, hay conflictos motivados por la traición, el dinero, el sexo...

La mafia es más implacable que la justicia, pero también más generosa. Y la justicia es lenta, mientras que la mafia sólo se toma las cosas con calma.

Es cuando infringe esta norma y se deja llevar por las prisas, cegada por la pasión del momento (normalmente ante el cadáver de un miembro insustituible de “la familia”), cuando las cosas se ponen feas, los negocios se resienten y la policía saca ventaja. (Marañón, 2006: 29-30)

Volviendo al personaje, el caso de Michael Corleone en esta trilogía es un caso muy especial, ya que se trata de uno de los antihéroes más importante de los últimos tiempos, si no el que más. No en vano Coppola tradujo al cine la novela de Mario Puzo a una moderna tragedia digna del mismísimo Shakespeare.

Luz y oscuridad: ambas caras de una misma moneda, que es el individuo. A menudo representa todo lo que nos gustaría hacer, pero que no hacemos debido a la inmoralidad de esos actos. Visto así, ¿por qué no disfrutar al villano? Después de todo, rara vez contemplamos villanos bien contruidos, que no se limitan al mero estereotipo. El conflicto interno cobra especial protagonismo en el villano, ya que, si en el caso del héroe, este opta siempre por la opción más noble, el villano lo hará por la más práctica, sin apenas ataduras morales. En el fondo a cualquier persona le gustaría poder actuar de ese modo, ignorando a la conciencia; hacer caso de los impulsos más oscuros, sin que nada ni nadie pudiera detenerles.

Y tal es también, por cierto, el motivo de que ese espectador que ya no encuentra convincente la figura del héroe y que por eso no duda en rechazarla como ingenua y maniquea, cree, sin embargo, sin reparo alguno, en el mal puro y letal que el psicópata encarna. Pues, después de todo, ese mal en el que cree y que acepta como una evidencia incuestionable no es otra cosa que la violencia ciega de lo real. (González Requena, 2007: 582)

El mal es siempre atrayente para el espectador. En *El precio del poder (Scarface)* (1983), de Brian de Palma, observamos a Tony Montana, interpretado por Al Pacino; un personaje autodestructivo que hace cualquier cosa con tal de salirse

con la suya. Lo quiere todo para sí. Y cuando cree que lo consigue tener todo, quiere más; hasta que llega un punto en que todo lo que él ayudó a construir se le viene encima, destruyéndole a sí mismo. A lo largo de la película, observamos varias veces la frase “El mundo es tuyo” (“the World is yours”). Resulta irónico que esa frase sea lo último que vemos de la película.

Añadiremos que los villanos o antihéroes presentan en ocasiones arcos de transformación que implican convertirse en todo lo opuesto: en héroes. Se ha convertido en un factor importante de originalidad de ciertos personajes: el papel del antihéroe está tomando otros caminos, especialmente en el cine de animación. Hay ya varias películas cuyo protagonista es presentado como antihéroe y que, paulatinamente, se va convirtiendo en un héroe. Son los casos de *Megamind* (2010) de Tom McGrath, y *Gru, mi villano favorito* (2010), de Pierre Coffin y Chris Renaud. En ambos casos, los protagonistas, en principio terribles villanos, encuentran, en medio de su hacer maléfico cotidiano, el amor. Una vez ocurre esto, no hay vuelta atrás. A partir de ahí, dejarán de actuar de forma egoísta, pasando a actuar por el bien de las personas que les importan.

Es la entrada del amor, el principal elemento de humanidad, en la vida de éstos antihéroes y *supervillanos*, aquello que hace que revisen su naturaleza, y acaben convirtiéndose en personajes capaces de lo mejor por sus seres queridos. No son los únicos; el campo de la animación, lugar de residencia de mitos y moralejas de alcance infantil (en principio), alberga otros ejemplos de antihéroes que se convierten en héroes: por ejemplo, Disney realizó su propuesta con *La bella y la bestia* (1991), de Gary Trousdale y Kirk Wise.

Pero si hay un villano famoso que pasó a convertirse en héroe, ese es Darth Vader en *El retorno del Jedi* (1983), de Richard Marquand. Dicho personaje salva en el último momento a su hijo de las garras del emperador, sacrificando su vida con su acción.

Si uno de los villanos más famosos de todos los tiempos consigue ser héroe, significa que el mundo de los villanos tiene mucho que ofrecer. Los antihéroes y villanos presentan en muchas ocasiones más posibilidades creativas que los héroes, y su naturaleza es tan atractiva debido a esa inestabilidad inherente a muchos de ellos, que nos confunde y a la vez nos deleita como espectadores.

Su transformación no ha sido tan observada como la del héroe. En adelante, el estudio se centrará en el tema de la transformación del personaje, y se planteará un modelo capaz de aunar tanto el camino del héroe como el del antihéroe, con el fin de acceder a una estructura común que se pueda plasmar en la narrativa cinematográfica, comenzando por ser establecida en el guión cinematográfico. Se aprovecharán mejor por tanto las aportaciones para el antihéroe, que tradicionalmente ha estado olvidado en comparación con el héroe, que cuenta con más recorrido con autores como Joseph Campbell (1959) o Christopher Vogler (2002).

Por tanto, será en el bloque de análisis e interpretación de resultados donde aparecerán confrontados héroes y antihéroes de distinta índole con el fin de encontrarse aquellos factores comunes existentes en unos y en otros. Se proporcionará un nuevo punto de vista a nivel narrativo de los dos extremos de la moralidad en el relato cinematográfico.

Para concluir este punto, queda claro que el villano es ese personaje cambiante e interesado que ofrece un bello homenaje a nuestra parte más oscura; todo aquello que intentamos negar de nosotros mismos, pero que existe en lo más profundo del ser humano.

2.2.4 TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE

¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos? La búsqueda consciente o inconsciente a la respuesta de estas preguntas son las que hacen avanzar y cambiar en la vida. El punto de vista de una persona es siempre vulnerable, quiera o no, y más en el mundo actual, que se actualiza minuto a minuto gracias a Internet y a las redes sociales. Tal y como ocurre en el mundo real, los personajes también buscan respuestas; buscan, con sus acciones, dar un sentido determinado a su vida.

¿Sabes lo que más miedo da? No saber cuál es tu misión en este mundo. No saber por qué estás aquí. Es una sensación horrible.

El protegido. 2000

M. Night Shyamalan

Como ya se dijo anteriormente en el apartado del héroe, en toda historia se plantea siempre un cambio de estado. Ya se trate de un personaje bueno o uno malvado, el protagonista luchará bien por conseguir una situación mejor de la que tiene, o bien por volver a la situación de bienestar que disfrutaba al comienzo de la historia.

Frodo Bolsón, personaje protagonista de *El señor de los anillos: la comunidad del anillo* (2001), de Peter Jackson, emprende un viaje muy peligroso por la Tierra Media para conseguir que la paz reine de nuevo en el mundo. Tony Montana, el protagonista de *Scarface: El precio del poder* (1983), de Brian de Palma, luchará por cambiar su situación para bien: hacerse cada vez más rico y poderoso.

La transformación es en sí la modificación que el personaje sufre a lo largo de la película, y que culmina con el final de la misma. Es una evolución cuyo fin marca el final del personaje en la historia, y que incluso puede suponer el final de la propia historia. Franz Kafka (2003), en su popular obra *“La metamorfosis”*

aborda el tema de la transformación desde el mismo comienzo de la narración, haciendo hincapié en los cambios físicos de Gregorio Samsa, el protagonista, que ha despertado convertido en una extraña criatura en forma de insecto.

Conforme avanza la historia, el lector contempla cómo el protagonista cambia en cuanto a sus relaciones con familiares, y, sobre todo, en lo que a su conducta se refiere. La transformación de Gregorio se muestra, ciertamente, de forma evolutiva, tal y como ocurre en la transformación de importantes personajes de la cultura cinematográfica. A lo largo de los años, han ido apareciendo varios modelos que de algún modo explican el cambio de estado que afecta sobre todo al personaje protagonista.

Joseph Campbell (1959) ha tratado en sus estudios el camino del héroe estableciendo tres columnas principales: separación, iniciación, y retorno. Vogler (2002), siguiendo los pasos de Campbell, establece 12 pasos en el desarrollo del camino del héroe. También Vladimir Propp (1985) estudió este tema en *Morfología del cuento*, pero, mientras que los dos primeros se centran en el ámbito del héroe como figura mitológica, Propp estudia los cuentos más famosos del ámbito ruso, estableciendo 31 funciones en el camino narrativo de estos cuentos.

Estos autores argumentan que existe un proceso de evolución inherente a la narrativa del ser humano desde sus mismos orígenes. Está inscrito en nuestros pensamientos primigenios que hay una necesaria etapa de cambio en la vida, y por tanto, en la narrativa; en los personajes de la misma.

El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. De aquí su elocuencia, no de la sociedad y de la psique

presentes y en estado de desintegración, sino de la fuente inagotable a través de la cual la sociedad ha de renacer. (Campbell, 1959:26)

Así es como aparecen los mitos, que consciente o inconscientemente instruyen a la sociedad para tener cierta progresión en la vida. Hay estructuras que siempre han estado presentes en la narrativa, por mucho que cambie la forma de abordar el discurso. George Lucas así lo hizo en sus primeros éxitos como director:

Como pionero de la fantasía de aventuras en cine, George Lucas se sirvió de la mitología y de los cuentos de hadas para forjar las trilogías de Star Wars. Pero los mitos aparecen en la génesis de sus historias no sólo como patrones básicos o guías creativas: al igual que Tolkien, el director deseaba construir un universo nuevo que, además, reflejara los misterios, la moral y el legado humanístico contenidos en las viejas historias. (Sánchez-Escalonilla, 2009: 326)

He ahí un ejemplo de gran éxito que aúna rasgos primitivos o tradicionales, con nuevos formatos en lo que a contenido se refiere. Antonio Sánchez-Escalonilla (2002), además, en su libro *Guión de aventuras y forja del héroe*, coge la influencia de estos autores y la aplica a varias películas de renombre, reciclando el mensaje original, y exponiendo un nuevo camino para la forja heroica a nivel cinematográfico.

Normalmente se da gran importancia a los cambios de los personajes, pues es señal de una construcción seria y compleja, aunque, por otra parte, debemos reconocer que hay personajes que no cambian a lo largo de la narración, y que resultan igual de simpáticos y complejos. Indiana Jones en *Indiana Jones en busca del arca perdida* (1981), de Steven Spielberg, no cambia su manera de ser a lo largo de sus aventuras; al contrario, es tan interesante porque pone a prueba constantemente su ingenio en cuestión de segundos, y el público disfruta viendo simplemente cómo va superando los obstáculos. Si bien podemos decir

que cambia en lo que respecta al amor, sus convicciones no cambian, y hacen que al principio de cada película de la saga, sea soltero. En el caso de este tipo de héroe, como le ocurría a James Bond, cada película sigue una estructura que incluye a una mujer que el protagonista debe proteger, o en el caso de Bond, de la que se debe proteger. A pesar de esa aparente carencia de transformación en el personaje, Indiana resulta sumamente interesante y divertido, aún a pesar de no existir una evolución psicológica más allá de la superación de situaciones de peligro mortal.

Llegados a este punto, cabe preguntarse: ¿Qué tipo de transformación es la que exige un personaje para que sea memorable? ¿Es necesario que para que sea memorable el personaje deba sufrir cambios importantes? La respuesta a estas preguntas resulta ciertamente complicada, aunque, teniendo en cuenta lo dicho sobre Indiana Jones, sabemos que un personaje memorable no necesariamente tiene que cambiar; lo importante es que sus vivencias sean interesantes y motiven su búsqueda. Indiana Jones es memorable porque sobrevive a todas las vicisitudes que le ocurren. En ocasiones, la misma aventura supone haber madurado interiormente, aunque el personaje aparentemente no haya cambiado. El caso de Indiana Jones citado anteriormente bien puede servirnos para este razonamiento.

El efecto producido en la aventura por el elemento maravilloso no supone necesariamente un vuelco en la realidad ordinaria del protagonista. Sin embargo, la transformación sí se produce en la intimidad del personaje, en su viaje interior, fruto de la nueva visión con que afrontará el mundo primario en lo sucesivo. Una visión que supera la antigua sinrazón del dolor y, tras la aventura, permite contemplar la vida desde la felicidad. (Sánchez-Escalonilla, 2009: 233)

Sobrevivir pase lo que pase es su cometido, y aun con todo, en la búsqueda del arca de la alianza sigue un proceso que le enriquece sobre todo a nivel

intelectual. Aunque no supere sus miedos, y tropiece varias veces con la misma piedra, el impacto de sus hazañas contra enemigos tan poderosos como los mismísimos nazis hacen que este personaje quede impregnado en la retina del espectador con gran facilidad.

Aun así, es de reconocer que suscitan más interés los personajes cambiantes, pues es más acorde a la naturaleza humana querer cambiar las cosas. Todo ser humano cambia día a día; sus células envejecen, sus opiniones cambian, su estilo de vida puede cambiar en poco tiempo. El paso de un estado a otro forma parte de la condición humana; el cambio más importante, el del paso de la vida a la muerte, es el más importante, y el que determina el comportamiento de las personas. La psicología es un paso determinante para comprender los cambios en la conducta de las personas, y, en las últimas décadas, el cine ha otorgado gran poder a la psicología, algo que, indudablemente, afecta sobremanera en los arcos cambiantes de los personajes.

Dicho esto, ¿qué es en sí una transformación? La definición podríamos decir que se refiere al proceso de cambio por parte de un personaje que parte de un estado hacia otro estado. Es una evolución unidireccional en el relato.

En la mayor parte de las historias el personaje cambia de carácter, pensamiento o fortuna, pero existen algunas en las que el cambio está en la base de la idea temática. (Fernández Díez, 2005: 25)

Lo que comúnmente se denominan *arcos de transformación*, son los procesos por los que los personajes cambian. Sin más. Y dichos cambios pueden venir bien de ellos mismos, o bien motivados por su entorno: tanto en la naturaleza, como en otros personajes. Son estos arcos los que modifican la conducta y la forma de ver el mundo en ellos. Por ejemplo, la película *Diamante de sangre* (2006), de Edward Zwick, nos muestra al protagonista, Danny Archer (Leonardo DiCaprio) como una persona cínica que actúa siempre con el fin de obtener lo

mejor para sí mismo, aprovechándose de la penosa situación que vive su entorno con los llamados diamantes de sangre. A lo largo de la película tendrá que afrontar situaciones que le harán recapacitar sobre el valor de la vida, y de cómo esta es subyugada a los intereses económicos de la gente de occidente. Una vez ha aprendido esto, logra actuar en consecuencia y actúa con honradez antes de morir, poniendo a salvo a las personas que realmente le importan.

Los arcos de transformación suponen la respuesta al conflicto interior del personaje. Veíamos que un conflicto consistía en un choque de distintas fuerzas opuestas. Podemos decir que una de esas fuerzas representa lo “atípico” en el comportamiento del personaje, puesto que es una vertiente por la que normalmente no se dejaría llevar. Al hacerlo, cambia su modo de proceder, y lo quiera o no, ese cambio le afecta y *transforma* su visión del mundo.

El momento en que en la película de Francis Ford Coppola *El padrino* (1972), Michael Corleone decide matar a los que atentaron contra su padre. Nadie había sopesado que eso pudiese ocurrir hasta ese momento. Y lo hace él precisamente por eso, porque sus enemigos no sospecharán del muchacho.

Este ejemplo demuestra que las transformaciones se aplican a todo tipo de personajes. Porque sean bondadosos o maliciosos, son esas dudas, esas imperfecciones, las que hacen que los personajes resulten interesantes para el público. Porque, no hay que olvidarlo, el día a día de la vida real está lleno de dudas, de momentos en los que se hacen cosas a sabiendas de que pueden no ser apropiadas, pero que a veces brindan interesantes sorpresas. La vida misma es conflicto, y eso es vivir: superar los obstáculos que se nos plantean día a día a través de vecinos, jefes, políticos, etc. Sin el conflicto el ser humano no podría evolucionar y cambiar; no maduraría, ni aprendería nada. Los personajes hacen lo mismo. Tal como dijo Aristóteles, la imitación es un hecho importante. Fundamental podríamos decir. Si se contara una historia en la que no hay conflicto, no ocurriría nada. No habría paso de un estado a otro. ¿Y quién quiere

ver algo tan aburrido? Sánchez-Escalonilla se refiere a este tipo de cambio mediante la idea de la felicidad; la pérdida y la ganancia de la misma, y acierta en sus afirmaciones:

Cuando una historia concluye asistimos a una pérdida o ganancia de felicidad en los personajes principales. La felicidad es lo que mueve al protagonista, sean Michael Corleone, Phil, el pequeño Josh o un blade runner. Su situación última, feliz o desgraciada (incluso aparentemente feliz o aparentemente desgraciada) es resultado de sus relaciones libres. (Sánchez-Escalonilla, 2001: 63)

Las transformaciones son la prueba de que la película sigue hacia delante, de que existe una evolución. Cuando vemos a un personaje equivocarse en algo, conforme sigue la narración esperamos que cuando se las vea con esa piedra de nuevo, no vuelva a tropezar. Y si lo vuelve a hacer, se mostrará cómo se replantea su propio criterio, y si aprende o no de ello. Es interesante contemplar estos hechos en películas cuyos personajes son autodestructivos; es decir, actúan evitando ver que lo que hacen juega en su contra. En *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese, el espectador sabe que el protagonista no hace bien a nadie; saben que va por el mal camino. En cambio, el personaje sigue adelante con su propia autodestrucción sin saberlo, equivocándose constantemente en sus acciones. En estas películas el interés del espectador reside en eso: sabe perfectamente que en cualquier momento todo se va a volver en contra del propio personaje, porque, después de todo, él se lo está buscando. Y aunque simpaticemos por el antihéroe, sabemos que el final hará justicia con todos. El protagonista -Henry Hill-, vive para la delincuencia desde la adolescencia, pero no para hacer daño a la gente, sino para darse a la buena vida. Es un personaje que piensa que está evitando a toda costa la mala vida, sin querer ver que la vida que ha elegido llevar es la realmente despreciable.

Ese es el gancho del cine negro y del thriller que tanto atrae a los espectadores; gusta ver cómo los personajes tropiezan y no aprenden, aunque ellos creen que

sí. Ese hecho se puede entender perfectamente como transformación, puesto que les anima a seguir adelante con su punto de vista, asumiendo nuevas consecuencias que revalidan su punto de vista, aunque no cambien a nivel moral. En *Scarface, el precio del poder* (1983), de Brian de Palma, ocurre algo similar. El protagonista –Tony Montana- se transforma, pero siempre a base de errores, en el intento por mantener intacto su punto de vista. Y eso le hace traicionar a las personas que confiaban en él, que le dieron oportunidades, como su primer jefe mafioso en Miami. De ahí, a robarle la esposa, matar al citado personaje, y eliminar más adelante a su mejor amigo y cuñado, y provocar la muerte de su propia hermana pequeña.

Los personajes tienden a cambiar, tienden a prosperar; aunque bien es cierto que en ocasiones pueden no seguir caminos rectos debido a un aprendizaje erróneo a lo largo de la película. La narración final del protagonista de *Uno de los nuestros* es un buen ejemplo para ello:

Para mí ser gángster era muchísimo mejor que ser presidente de Estados Unidos. Antes de acudir por primera vez a la parada de taxis buscando un trabajo para después del colegio, sabía que quería ser uno de ellos. Sabía que allí estaba mi futuro. Para mí, ser uno de ellos significaba ser alguien en un barrio lleno de don nadies. Ellos eran distintos a todos... Me refiero a que hacían lo que les daba la gana: aparcaban en doble fila y nadie les multaba; en verano, cuando jugaban a las cartas toda la noche nadie avisaba a la bofia.

Uno de los nuestros. 1990. Martin Scorsese

Cómo se muestra la transformación del personaje

La transformación de un personaje es un proceso universalmente aceptado; desde que una persona tiene uso de razón, es adoctrinada en la forma de leer

una historia, ya sea literaria, o fílmica. Como dice Cora Requena Hidalgo (2006) en su artículo *“Narratividad cinematográfica”*, las personas aprenden en su infancia cosas clave como que toda historia posee uno o varios personajes, que los personajes malos y los buenos se enfrentan, y que el victorioso es normalmente el bueno. De todo eso, además, se derivará una enseñanza. Son los preceptos básicos que todo el mundo espera encontrar en una película de ficción, y dentro de eso, se plantean los procesos de cambio del personaje o personajes principales, dentro de un orden estructural determinado.

En apartados anteriores se hizo alusión al mapa de navegación propuesto por Syd Field (1995); su famoso paradigma. Es un modelo de construcción básico y perfectamente viable, como él mismo explica, aunque bien es cierto que en el arte nada es cien por cien predecible. Hay películas que no siguen ese tipo de planteamiento, y no paran de sorprendernos, como *Pulp fiction* (1994), de Quentin Tarantino.

Fácilmente se puede adaptar el proceso de transformación de los personajes en los nudos de la trama expuestos por Syd Field (1995), ya que son los puntos clave en los que la narración se va revitalizando. El punto medio del paradigma es el lugar estructural en el que observamos cómo la línea argumental sigue su correcto curso, y la película no se pierde en divagaciones secundarias. El punto medio es una de esas claves:

El conocimiento del punto medio es una herramienta; con ella tiene usted una manera de centrar la línea argumental en una línea de acción determinada. Tiene usted una dirección, una línea de desarrollo. Puede trabajar en una unidad de acción dramática de treinta páginas con la confianza y la seguridad que le da el conocimiento de su historia, sabiendo a dónde va y lo que está haciendo. (Field, 1995: 110)

Toda transformación está apegada a un conflicto particular; a un enfrentamiento de posturas, ya sean internas, como externas. Y éste debe aparecer en determinados momentos de la línea argumental de la película, para sujetarla como si de pinzas se tratara. Es en esos puntos donde se puede aprovechar el arco de transformación de un personaje. De ahí las posibilidades de las teorías de Field. Pero serán los conflictos los que guíen el cambio. Anteriormente fueron señalados los tipos de conflicto según el autor José Luis Alonso de Santos (1998), mediante las posibles combinaciones entre elementos positivos (atracción) y negativos (negación).

Cada conflicto implica cambios en el personaje; incluso la propia existencia del mismo puede ser un atisbo de cambio en el punto de vista. En la película *Cómo entrenar a tu dragón* (2010), de Dean DeBlois y Chris Sanders, el protagonista, Hipo, siente que no encaja en su propio poblado. Su físico enclenque no le permite cazar dragones como manda la tradición, y hace que los demás no le tengan apenas consideración. La aceptación de su propio padre se convierte en la principal carencia del protagonista, que quiere impresionarle, buscando así la aceptación de los demás. El proceso de transformación incluye la madurez de Hipo, que pronto aprenderá que tiene que ser él mismo en lugar de fingir ser quien no es, y es entonces cuando los demás le acabarán aceptando. Y esto comenzará en el momento en que se hace amigo y entrenador de un dragón, que le desvelará todos los secretos sobre esa raza. En el caso de esta película el tema de la transformación del personaje está sumamente clarificado en la narración. Se parte de una situación de normalidad, hasta un incidente extraordinario en el que perdona la vida a un dragón que había atrapado de manera fortuita.

A partir de ahí, Hipo comenzará a hacerse amigo del dragón, logrando un conocimiento de las bestias que nadie más había obtenido antes. Sin ese conflicto de no pertenencia del que hablábamos, estos acontecimientos no tendrían lugar. Vemos así cómo el conflicto es estrictamente necesario para

contar una historia, ya que sin él no hay drama, ni identificación, ni transformación.

No obstante, ¿cómo es más eficaz la transformación: de manera repentina, o de manera paulatina? Por lo general, el espectador no suele tolerar las transformaciones repentinas, ya que no resultan verosímiles. Uno no se convierte en otra cosa de la noche a la mañana en la vida real; siempre hay pasos intermedios.

En efecto, los cambios en los personajes siempre han de seguir un proceso, y no ser algo repentino. Al personaje le van sucediendo cosas y se va modificando por ellas. El atolondrado Romeo no se hubiera transformado en un personaje trágico de no haber ido esa noche al baile de máscaras de la familia Capuleto, tener esos amigos, ser tan emocional, etc. (Alonso de Santos, 1998: 266)

Así pues, en el viaje del personaje se intercalan todo tipo de acontecimientos; unos más importantes que otros. Y son los más importantes los que el guionista debe establecer en puntos estratégicos de la estructura; los puntos que señalábamos anteriormente. De esa forma, tenemos los elementos esenciales que luego tendremos que unir con el resto de la trama principal, y el entramado de las tramas secundarias. Si un guión es una pequeña cordillera, cada uno de estos nudos de la trama, así como el punto medio (en términos de Field), serán los picos de las montañas más altas.

Aún así, puede ser que la trama de la historia presente sus propios puntos de giro o nudos, que se correspondan o no con los puntos más culminantes del protagonista, y de su consiguiente cambio. En adelante, el estudio se centrará en el camino del personaje. Se hará patente cuáles son los momentos clave de su historia dentro de la historia.

Si el guionista pretende crear un personaje trascendente, es imprescindible tener en cuenta los momentos de cambio, ya que hay que establecer un orden en los acontecimientos principales, para dar paso a lo más importante: el final de la película. Es en ese punto donde culminará o no lo que pretende de la historia y de sus personajes. Si desea que un personaje protagonista se quede en la mente del espectador, el final es la clave, porque es la meta a la que apuntan todos los acontecimientos.

Es factible poner un ejemplo de esto con la misma película de *El protegido* (2000), de M. Night Shyamalan: Field (1995) afirma que el primer nudo de la trama viene poco antes de los primeros treinta minutos de la película. Es uno de los puntos clave en que la narración se dispara de nuevo en la dirección correcta. En esta película, poco antes de la primera media hora encontramos este factor, ya que a partir del minuto 26 comienza la escena que se corresponde con el primer encuentro entre David Dunn (Bruce Willis), y Elijah (Samuel L. Jackson). En conflicto interno del personaje de Bruce Willis se intensifica cuando escucha las teorías de Elijah. David Dunn acude en busca de respuestas, ya que se cree especial a raíz del accidente de tren. Es, a la vez, el primer enfrentamiento entre el protagonista y el antagonista. Es un planteamiento correcto por parte del guionista, el también director de la película, M. Night Shyamalan. No obstante, diremos que, aunque el de Field (1995) es un planteamiento acertado, hay muchas formas de escribir un guión y de organizar los acontecimientos. Y con muchas formas, quiero decir que hay otras combinaciones que funcionan, aunque no se ajusten del todo al esquema propuesto por el citado autor.

Arcos de transformación

Son los procesos que exploran los cambios en la forma de ser de los personajes. El estudio se ceñirá aquí especialmente en lo que dice al respecto el autor Antonio Sánchez-Escalonilla (2001), ya que su libro *“Estrategias de guión*

cinematográfico” contiene varias claves de este tema. Distingue entre varios tipos de arcos de transformación:

-Los arcos de transformación de personaje plano: se corresponden a los de personajes que no cambian su manera de ser a lo largo de la película. No por ello dejan de ser interesantes; anteriormente veíamos el caso de Indiana Jones en *En busca del arca perdida* (1981), de Steven Spielberg, que no cambia en lo que a su psicología se refiere. No obstante, el hecho de que no cambien no significa que no ocurra nada; lo interesante en estos casos es ver cómo su fuerte personalidad se mantiene a pesar de lo que les ocurre:

Los tipos de arco plano son incapaces de dejar de ser como son. Su encanto reside con frecuencia en este inmovilismo psicológico y, al presentarse de un modo íntegro, el espectador desea conocerlos mejor. (...) En ocasiones, un arco de transformación plano finaliza con una culminación de su perfil psicológico.
(Sánchez-Escalonilla, 293: 2001)

-Transformación radical: el sujeto experimenta un cambio sustancial en su personalidad. Esto puede acarrear incluso la reestructuración del personaje por parte del guionista. Este tipo de transformación puede afectar a la estabilidad-inestabilidad (pasa de un estado a otro, sea cual sea de ambos), a la extraversión-introversión, y/o al temperamento.

Es lo que le ocurrió al personaje protagonista de *Munich* (2005), de Steven Spielberg, pues el terrorista pasa de ser un hombre estable, a inestable, ya que conforme avanza la película le vemos más inquieto, incapaz de dormir, aterrado por lo que le pueda ocurrir en cualquier momento.

Otras veces, el personaje pasa de ser extrovertido, a ser introvertido, o viceversa: en *El sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan, Cole pasa de ser un chico marginado y apenas comunicativo, a un chico capaz de contar sus

problemas a su madre, y de eliminar barreras sociales, tanto con los vivos, como con los muertos.

Por otra parte, el autor señala el arco radical que no afecta al temperamento, poniendo como ejemplo al personaje Oskar Schindler, de *La lista de Schindler* (1993), de Steven Spielberg:

Su sacrificio solo se explica por el cambio que sufre de reflexivo extravertido a sensible extravertido. Esta alteración en su actitud vital dominante le convierte en un hombre solidario y feliz, que sigue conservando intactas sus coordenadas temperamentales: extravertido (se conmueve ante el homenaje final que le rinden sus empleados) y estable (mantiene la calma en momentos tensos). (Sánchez-Escalonilla, 2001:295)

-Arcos moderados: son transformaciones disimuladas en los personajes, que cambian de forma paulatina conforme avanza la narración. No hay cambios en su personalidad. Un ejemplo de ello lo constituye Phileas Fogg, el protagonista de *La vuelta al mundo en 80 días* (1956), de Michael Anderson.

-Arcos traumáticos: se establece como un grado extremo de transformación, dada a través de una crisis determinada que obliga al personaje a cambiar repentinamente para bien o para mal. Para Sánchez-Escalonilla, es la ruptura de una identidad con la construcción de otra nueva. De hecho, el acontecimiento puede ser tan traumático, que ni el propio personaje puede mostrar plenamente el cambio. Un ejemplo es Hookes, el anciano de *Cadena perpetua* (1993), de Frank Darabont, quien es puesto en libertad tras una condena de varias décadas. Contempla cómo el mundo ha cambiado durante su ausencia en la cárcel, y llega a la conclusión de que no encaja en la sociedad. Finalmente, se suicida.

-Transformación circular: expone procesos de transformación en los que los personajes terminan donde empezaron; es decir, a pesar de los cambios que

sufren, acaban en el punto de inicio. Hay transformación, porque, efectivamente, sus expectativas, motivaciones, sentimientos, etc., han cambiado.

Pero el desenlace no nos devuelve al protagonista en un estado idéntico al que se mostró en el planteamiento. Como ocurre en todo arco de transformación, la experiencia (casi siempre positiva) finaliza con un personaje que, si bien regresa al punto de partida, se encuentra en un nivel de satisfacción moral superior al inicial. (Sánchez-Escalonilla, 2001:297)

Es el tipo de transformación que lleva a cabo el personaje de Angelina Jolie en *El intercambio* (2009), de Clint Eastwood, ya que la protagonista sufre todo tipo de adversidades desde la desaparición de su hijo, hasta la conclusión de la película, que muestra a la mujer decidida a seguir buscando a su hijo llena de esperanzas, gracias a todo lo que ha vivido.

En los puntos que siguen se expondrá un esquema que determinará las fases de la transformación; esquema logrado gracias al visionado de películas que se consagraron como éxitos en su momento, y cuyos personajes protagonistas han dejado una huella importante en la cinematografía de las últimas décadas. El proceso que se propondrá será compatible con las tipologías ya expuestas, y no sólo se ceñirá a la construcción de un héroe, sino que en principio se podría aplicar también a antihéroes. Si bien Syd Field (1995) muestra sus esquemas refiriéndose enteramente a la estructura del filme, y Campbell (1959) y Vogler (1998) se refieren al viaje del personaje aplicándolo al héroe, es pertinente proponer un nuevo proceso de transformación que pueda, por una parte, simplificar el ámbito de la cuestión, y por otro, abordar tanto a héroes como antihéroes. Se lograría unificar con ello el camino del personaje, y se accedería a unos valores universales de trasfondo para héroes y antihéroes; una base narrativa que supondrá de ayuda para todo tipo de cineastas a la hora de plasmar una historia en un guión.

Pero es preciso adentrarse en otro concepto que encajará en ese futuro proceso: el conflicto interno, que es, como se dijo previamente, el motor del fuero interno del personaje; aquello que motiva su carencia, su deseo, y su objetivo.

El elemento básico: el conflicto interno

Si hay un elemento primordial para que los arcos de transformación surtan efecto, es el conflicto interno. Se desarrolla en el interior de un personaje, siendo su fuerza motriz, ya que se relaciona directamente con su meta. Tiene forma de carencia; simboliza el vacío que da comienzo a su búsqueda personal.

Por supuesto, hay ocasiones en que conflictos externos, como las relaciones con otros personajes hacen que un personaje cambie. Otras veces son elementos externos, como las drogas, los que hacen que la conducta de un personaje se vea modificada en gran medida. Antonio Sánchez-Escalonilla dice lo siguiente en el libro *“Guión de ficción en el cine. Planteamiento, nudo y desenlace”*:

Los conflictos interiores dan lugar a los arcos de transformación de los personajes: procesos de cambio, leves o radicales, en la personalidad de los protagonistas que nos permiten apreciar su dimensión interior. (Huerta Floriano, Sangro Colón, 2006: 25)

Por poner un caso de personaje importante, está el de Tony Montana en *Scarface, el precio del poder* (1983), de Brian de Palma. Al final de esta película, el personaje está completamente demacrado por su adicción a las drogas; ello le impide ver más allá de sus narices, y no puede ser consciente de lo que ocurre a su alrededor; no se da cuenta de que su mundo se desmorona.

El conflicto interno es el que mejor revela normalmente a los personajes, ya que viene a traducirse en sus deseos más importantes, más íntimos. Es del interior del personaje de donde arrancan los deseos y contradicciones que le separan del

resto; que le aportan su propia personalidad. En puntos anteriores se señalaba el proceso de anagnórisis como forma de cambio en la trayectoria del personaje. Se puede definir este proceso como el elemento cumbre dentro de las tipologías de transformación, pues, ¿qué transformación puede ser tan emocionante como la que conlleva conocerse a uno mismo? Un ejemplo de esto es la película *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner. Es un ejemplo perfecto, ya que ha resultado un éxito en Hollywood, logrando 7 premios Oscar, además del éxito entre el público de la época.

Dicho esto, la anagnórisis se constituye como la transformación plena del personaje, pues es el redescubrimiento de uno mismo; el mejor modo de conseguir que un personaje encuentre su lugar en el mundo de forma definitiva. Es lo que le ocurre a David Dunn (Bruce Willis) en *El protegido* (2000) de M. Night Shyamalan, en el momento en que se da cuenta de quién es verdaderamente en la estación, cuando es capaz de *ver* las acciones negativas de las personas, y convertirse así en un justiciero.

Visto el caso, es necesario volver al conflicto interior, clave de este punto del estudio, ya que es la semilla que acaba convirtiéndose en las acciones del personaje. Y no olvidemos que un personaje, entre otras cosas, *es* lo que hace.

No obstante, a lo largo de los tiempos, grandes artistas han exteriorizado el conflicto interno de sus personajes. En la obra teatral de William Shakespeare "*Hamlet*" (2009), el autor exterioriza los conflictos internos del maltrecho Hamlet. En varias ocasiones el protagonista muestra sus inquietudes más profundas mediante soliloquios. En la película *Hamlet*, de Kenneth Branagh (1996), el director, que también pone título a la película incluye, cómo no, el citado soliloquio:

Ser o no ser. Esa es la cuestión. Si es mejor para el alma soportar los golpes y dardos de la ultrajante fortuna, o revelarse contra un mar de adversidades y en

dura pugna, darles fin, morir, dormir. Nada más. Y con el sueño poner fin al sufrimiento y a todos los males que son herencia de la misma carne. Es una consumación que piadosamente deseo. Morir, dormir, dormir... O quizás soñar. Sí, eso preocupa. El sueño de la muerte. ¿Qué sueños tendremos cuando la muerte nos libere del agobio terrenal y encontremos la paz? Y por eso solo pienso que es una desgracia tener una larga vida. Pues ¿quién soportaría las injurias y el látigo del tiempo, la infamia del opresor, la soberbia afrenta del orgulloso, la angustia del amor despreciado, la tardanza de la ley y la arrogancia del poder, y los golpes que sufre la virtud de quienes indignos y uno mismo pudiere acabar con ese suplicio con un simple puñal? ¿Quién podría llevar la carga gruñendo y sudando de esta vida fatigosa si no fuera por el temor de lo que se oculta tras la muerte? El país sin descubrir. El que ningún viajero ha logrado regresar, que nos desconcierta y nos hace soportar los males que ya padecemos antes que buscar otros que desconocemos. Así, la conciencia nos hace a todos cobardes y así también el color natural de la resolución se debilita bajo la pálida sombra de la razón. Y así empresas de gran peso y entidad se desvían de su curso por considerarse ellas mismas como tales, dejando de parecer acciones.

Hamlet, de Kenneth Branagh

1996. Kenneth Branagh

Se observa así cómo el personaje muestra sus dudas sobre suicidarse o no. Está harto de ver delante de sí la corrupción que florece a su alrededor, y que se ceba con su familia. Vemos cómo, por una parte, desea morir a seguir viviendo, y por otra, tiene miedo de lo que le espera; tiene miedo a la muerte. Es un conflicto interno muy potente, ya que es su vida la que está en juego en estas palabras. Sin duda, Hamlet es un personaje tremendamente complejo. Para algunos autores, es el personaje más complejo jamás creado. En la película observamos esta complejidad, aunque, sin desmerecer el esfuerzo de Branagh, la encontramos filtrada por el discurso cinematográfico; está irremediablemente “recortada” y adaptada al marco de una película de cine.

No obstante, el director y actor nos muestra los lamentables estados que atraviesa el personaje en su viaje en la película, hasta llegar al fatídico final. Resulta tan interesante porque está lleno de conflictos, la mayoría internos (la situación con Ofelia, el hecho de tener que vengar la muerte de su padre, y su propia depresión y trauma por ver a su madre en brazos de otro en tan poco tiempo). De hecho, podemos decir incluso que al haber tantos, el propio personaje se colapsa, hasta que en un momento dado decide tomar la iniciativa. Hamlet es como una ruleta que gira y gira sin que el espectador sepa en qué punto se detendrá para tomar una determinada dirección. Pero es esa inestabilidad la que le ha convertido en un personaje inmortal en el arte. Por desgracia el cine no puede abordar en una duración media de dos horas la tremenda complejidad que entraña la vida de este príncipe. Es un personaje que podríamos describir al borde de la locura, y que finalmente afronta su cometido, así como su propia muerte.

Las fuerzas más poderosas de los personajes nacen de sus conflictos internos; aquellos que, en definitiva, les hacen cambiar normalmente. Son la chispa que les da la vida en el interior, y que les permitirá brillar en el exterior.

¿Cómo observar el conflicto interno, si, en definitiva, lo mantiene el personaje dentro de sí? Normalmente el conflicto interno se vislumbra gracias a las acciones; se materializa en el objetivo del propio personaje.

En *El sexto sentido* (1999), de M. Night Shyamalan, el protagonista, el Dr. Malcolm Crowe (Bruce Willis), reconoce que es tan atento con el pequeño Cole (Haley Joel Osment) porque de esa manera sentirá que está ayudando a otro chico que compartía el mismo problema: ver a los muertos. El anterior paciente se acabó suicidando sin que el psicólogo pudiese hacer nada, así que esa culpabilidad funciona en el personaje motivándole para ayudar a Cole. Así pues, distinguimos dos niveles de conflicto en el personaje del Dr. Malcolm: por un lado, el interno, que es redimirse y perdonarse a sí mismo por no haber

podido ayudar al suicida; y por otro, su objetivo externo: ayudar a Cole a superar su problema; intentar entenderle, y ofrecerle una solución lógica al problema. Curiosamente, la transformación del personaje de Bruce Willis culmina con una anagnórisis, puesto que al final de la película él mismo se reconoce como una persona fallecida. Se descubre a sí mismo viviendo una mentira que le impedía ver la realidad de su situación, y es que, no sólo él está ayudando al niño a aceptarse, sino que el niño le ha enseñado también a él a aceptarse a sí mismo.

Conocer el conflicto interno del personaje es conocerlo a la perfección. El conflicto interno es la posesión más íntima –a nivel dramático- que tienen los personajes, ya que incluye lo que más les excita, a la vez que lo que más les frena. Es la esencia de su existencia en la película. Por ello, para presentar el conflicto interno, hay que tener en cuenta cierto desarrollo del personaje; su biografía. Y para que el espectador sea consciente de dicho conflicto, debe estar al tanto de ciertos acontecimientos acaecidos en su vida; acontecimientos que le han conducido por una serie de derroteros que le han dejado justo en su estado inicial de la película.

En *El último samurai* (2003), de Edward Zwick, el protagonista, Nathan Algren (Tom Cruise), arrastra también un conflicto interno debido a su pasado, pues colaboró en una horrible matanza india. Ese acontecimiento le tiene marcado, y la manera de exteriorizar esa búsqueda del olvido de esas atrocidades, es el alcoholismo. Será su afiliación al mundo samurái lo que finalmente le redima del peso de su conciencia; luchar al lado de los japoneses contra aquellos para los que trabajó logrará curar esas heridas psicológicas.

El conflicto interno se erige con gran intensidad, siendo el origen de las principales acciones y emociones de los personajes (ya sean héroes o no) y la más que probable causa de la transformación en muchas historias.

2.2.4.1 El camino del héroe

¿Qué tienen en común las historias mitológicas con las historias que consumimos día a día? ¿En qué sentido afectan a la sociedad? ¿Vemos algo de nosotros mismos en ellas?

¿Cómo explicar que la historia de la reina-rana sea semejante en Rusia, Alemania, Francia, India, Nueva Zelanda, cuando no puede probarse históricamente ningún contacto entre esos pueblos? (Propp, 1985: 28)

En efecto, las historias se repiten constantemente, sacando siempre a relucir una serie de valores determinados. De ahí parte el camino del héroe; un camino que se corresponde con la asunción, por parte de la humanidad, de los mitos que durante generaciones se han perpetuado hasta nuestros días. Vladimir Propp (1985) se encargó de reunir las funciones principales de los cuentos rusos, llegando a sumar todas ellas la cifra de 31. En ellas, citaba las acciones principales de los personajes más importantes de dichas narraciones. Podemos mostrarlas resumidamente de la siguiente manera:

a) Funciones de Vladimir Propp

1) Uno de los miembros de la familia se aleja.

Un miembro de la familia se marcha. La muerte de los padres puede ser la versión más extrema de esta función.

2) Recae una prohibición sobre el protagonista.

Puede ser en forma de orden incluso. Turba la felicidad inicial, que contrasta con lo que está por venir.

3) La prohibición es transgredida.

El agresor rompe la prohibición. Rompe la paz reinante.

4) El agresor intenta obtener noticias.

Interroga acerca de lo que le interesa. Busca información, que podrá obtener de la manera que sea.

5) El antagonista recibe informaciones sobre la víctima.

El agresor consigue la información que desea.

6) El agresor intenta engañar a la víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.

Se servirá de la persuasión, de la magia, o de la violencia.

7) La víctima es engañada y ayuda así a su agresor a su pesar.

Puede ser mediante persuasión, mediante magia, o mediante violencia.

8) El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios.

El agresor actúa de forma impactante sobre el protagonista y su entorno. Rapta, roba, asesina, tortura, embruja, etc.

9) La fechoría es divulgada, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a partir.

El héroe, de alguna forma, es solicitado, y tiene que partir para restaurar el bien.

10) El héroe-buscador actúa o decide hacerlo.

En los casos en los que el héroe inicia una búsqueda.

11) Partida. El héroe se marcha.

No hay búsqueda; el héroe parte a la aventura.

12) El donante somete al héroe a una prueba que le prepara para la recepción de una ayuda mágica.

El héroe pone a prueba sus cualidades en éste apartado.

13) El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante.

Ayuda, mata, imparte raciocinio, supera o no la prueba... El caso es que responde ante la situación.

14) El héroe recibe un objeto mágico.

Logra un objeto (animal, mágico, una cualidad...) que le ayudará en su cometido gracias a la prueba precedente.

15) El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.

Le acompañan, transportan, o él mismo rastrea el camino hacia otro lejano reino.

16) El héroe y su agresor se enfrentan en combate directo.

El héroe puede lograr un objeto que le ayude en su búsqueda, o bien le hará finalizar esa búsqueda en sí.

17) El héroe queda marcado.

Puede ser una herida de la batalla.

18) El héroe derrota al agresor.

Puede ser una victoria bajo una forma negativa.

19) La fechoría inicial es reparada.

El objeto de búsqueda es conseguido de una u otra forma.

20) El héroe vuelve a casa.

Vuelve de la misma forma que había venido.

21) El héroe es perseguido.

El perseguidor intentará capturar al héroe de muy diversas formas.

22) El héroe es auxiliado.

El héroe prosigue a salvo su camino.

23) El héroe regresa, a su casa o a otro reino, sin ser reconocido.

Vuelve asumiendo un papel humilde en el entorno al que llega.

24) Un falso héroe reivindica los logros que no le corresponden.

Puede ser el caso de hermanos del protagonista, así como un general.

25) Se propone al héroe una difícil misión.

Tendrá que pasar una prueba que podrá ser de cualquier naturaleza.

26) El héroe lleva a cabo la difícil misión.

La tarea es realizada con gran precisión.

27) El héroe es reconocido

Se le puede reconocer gracias a la marca previamente recibida, por la forma en que pasa la prueba, o por sus familiares.

28) Desenmascaramiento. El falso queda en evidencia.

El agresor puede delatarse mostrando su desaprobación delante de los demás.

29) El héroe recibe una nueva apariencia.

Adopta otra forma más acorde con sus hazañas. Puede adquirir nuevos atuendos, un nuevo entorno (como un palacio), etc.

30) El agresor es castigado.

Suele acabar con la muerte del mismo.

31) El héroe se casa y asciende al trono.

Recibirá nuevas dotes: mujer, reino, renueva su matrimonio, etc. En todo caso, logra la felicidad.

Así es como Propp (1985) observa el camino del héroe mediante el estudio de los cuentos rusos. Las funciones son fácilmente reconocibles en muchas películas, por lo que es un modelo cercano a nosotros.

b) El monomito de Joseph Campbell

Joseph Campbell (1959) abordó el camino del héroe a través del *monomito*, estableciendo varias fases en las que se puede dividir cualquier mito ancestral: Partida, iniciación, y regreso.

¿Qué papel ocupan los mitos en nuestra vida? Sin duda, uno fundamental, pues estos son a la vez una metáfora del comportamiento del ser humano; explican nuestra naturaleza. Constituyen metáforas que debemos tener en cuenta para ser conscientes de nuestros valores más íntimos, y, por qué no decirlo, ancestrales.

El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. (Campbell, 1959: 35)

Los pasos en el camino del héroe, respondiendo a la unidad del monomito son los siguientes:

PARTIDA:

1) **Llamada a la aventura.**

Alguien rompe la monotonía del protagonista, y expone la existencia de algo nuevo:

Ya sea sueño o mito, hay en estas aventuras una atmósfera de irresistible fascinación en la figura que aparece repentinamente como un guía, para marcar un nuevo período, una nueva etapa en la biografía. (Campbell, 1959: 58)

2) Rechazo de la llamada a la aventura.

El aspirante a héroe rechaza acatar esa aventura; se aferra a lo que conoce y a sus limitaciones. Se niega a indagar en lo que es desconocido para él.

3) Ayuda sobrenatural.

Una figura decide el comienzo del nuevo camino del protagonista. Ofrece el velo de la sabiduría; de la verdad de la importancia de esa nueva aventura.

Lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino. La fantasía es la seguridad, la promesa de que la paz del Paraíso, que fue primero conocida dentro del vientre materno, no ha de perderse... (Campbell, 1959: 72)

4) Cruce del primer umbral.

Es el primer paso en la aventura; tras él, está todo lo oculto, lo ajeno al mundo conocido, a la protección de los padres. Se las ve entonces con un primer guardián, un protector.

5) El vientre de la ballena.

Se corresponde con los primeros peligros que ofrece el nuevo mundo para el iniciado. El aspirante a héroe se las ve con sus primeros enemigos.

INICIACIÓN:

1) El camino de las pruebas.

Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Ésta es la fase favorita de la aventura mítica. Ha producido una literatura mundial de pruebas y experiencias milagrosas. (Campbell, 1959:94)

Aquí el héroe recibirá ayuda y asesoramiento mediante otros elementos, aliados y fuerzas que motivarán aun más su búsqueda.

2) El encuentro con la Diosa.

Se encontrará con una mujer que causará importantes cambios en su ser. Puede incluso que acabe en una relación unida en matrimonio. Es el culmen del viaje emocional del héroe. Con la mujer, conocerá la totalidad de la existencia.

3) La mujer como tentación.

La mujer puede consolidarse como distracción a la misión original del héroe. Esto puede jugar en su contra.

4) La reconciliación con el padre.

El aspirante a héroe supera los problemas paternofiliales, logrando una gran paz consigo mismo.

5) Apoteosis.

El aspirante a héroe renace; tiene un nuevo nivel de conciencia, pues asume nuevas verdades, donde destaca la de su propia. Al hacerlo, se asume a sí mismo.

Se nos aparta de la madre, se nos mastica en fragmentos y se nos asimila al cuerpo universalmente aniquilador del mundo del ogro para quien todos los seres y las formas preciosas son los elementos de un festín, pero entonces,

milagrosamente renacidos, llegamos a ser más de lo que éramos. (Campbell, 1959:150)

6) La gracia última.

El héroe es indestructible gracias a este renacer, y adquiere el elixir, el elemento mágico que lo hace tan importante. A veces lo adquiere automáticamente, y a veces tiene que servirse de luchas o artimañas para apoderarse del mismo. El elixir es la clave que tanto había buscado.

REGRESO:

1) La negativa al regreso.

Una vez ha terminado la misión del héroe en el mundo extraordinario, el personaje deberá volver a casa con el trofeo logrado: su trofeo transmutador de la vida.

El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vello de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos. (Campbell, 1959:179)

2) La huida mágica.

El héroe será perseguido si tuvo oposición al obtener su elixir. Será una huida que podría incluso resultar cómica, pero siempre con importantes obstáculos.

3) El rescate del mundo exterior.

Llegado el momento, el héroe recibe la ayuda del mundo exterior. Podemos hablar incluso de un rescate por parte de los suyos.

4) El cruce del umbral del regreso.

El héroe entiende que los dos mundos eran en realidad el mismo. Asimila las dimensiones de sus hazañas:

El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe. Los valores y las distinciones que en la vida normal parecen de importancia desaparecen con la tremenda asimilación del yo en lo que anteriormente era mera otredad. (Campbell, 1959: 200)

5) La posesión de los dos mundos.

El héroe se consolida como el símbolo de la sabiduría; de la verdad que encierra la existencia.

Los mitos no descubren a menudo en una sola imagen el misterio del pronto tránsito. Cuando lo hacen, el momento es un símbolo precioso, lleno de importancia, que debe ser atesorado y contemplado. Un momento así fue el de la Transfiguración de Cristo. (Campbell, 1959: 210)

6) Libertad para vivir.

En este último paso, el héroe ya es libre de ataduras: su sabiduría, por encima de la de los demás del mundo primario, le ha liberado de prejuicios.

El héroe es el campeón de las cosas que son, no de las que han sido, porque el héroe es. "Antes de que Abraham fuera, YO SOY." Él no equivoca la aparente invariabilidad del tiempo con la permanencia del Ser, ni teme los momentos venideros (ni la "otra cosa"), como destructores de la permanencia con su propio cambio. (Campbell, 1959: 222)

La estructura expuesta por el autor nos resulta muy familiar; en muchas películas hemos visto una estructura similar, si no idéntica. La narrativa escrita, junto con sus esquemas, salvaron ciertas partes que el cine supo usar.

c) El camino que propone Christopher Vogler

Christopher Vogler (2002) adaptó las teorías de Campbell, estableciendo una serie de pasos a seguir para recrear el camino del héroe en el cine y dando lugar a una estructura fija para el arte de hacer películas. El esquema que propone es el siguiente:

1) El mundo ordinario.

Es el mundo primigenio en el que habita el aspirante a héroe. Servirá como contraste para el mundo sucesivo.

2) La llamada de la aventura.

Aparece un nuevo personaje, que rompe la monotonía del héroe mediante una nueva misión.

3) El rechazo de la llamada.

El aspirante a héroe rechaza la misión. Le cuesta aceptar la existencia de ese otro mundo.

4) El mentor (el anciano o anciana sabios).

La figura del maestro ayuda a que el protagonista decida hacer lo que antes nunca había hecho: *“La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pócimas mágicas.”* (Vogler, 2002:50)

5) La travesía del primer umbral.

El personaje se aventura por primera vez hacia lo desconocido. Atraviesa el marco del mundo en que vivía, y entra en uno nuevo.

6) Las pruebas, los aliados y los enemigos.

El personaje encuentra ayudas y obstáculos a su paso, en forma de aliados y enemigos. Aprende cuáles son las reglas del mundo especial en que se encuentra.

7) La aproximación a la caverna más profunda.

Es el lugar de máximo peligro. Se ponen a prueba sus habilidades.

En la mitología, la caverna más profunda puede adoptar la forma del reino de los muertos, el Hades. Puede que el héroe tenga que descender a los infiernos para rescatar a su amada (Orfeo), internarse en una gruta donde luchará con un dragón y alcanzar un tesoro (Sigfrido o Sigurd en la mitología escandinava) o en un laberinto para enfrentarse a un monstruo (Teseo y el minotauro). (Vogler, 2002:52)

8) La odisea (el calvario).

Es el primer momento cercano a la muerte. El personaje debe sobrevivir en el cumplimiento de su misión.

9) La recompensa (apoderarse de la espada).

El héroe ha vencido al monstruo, consiguiendo el objeto que ha ido a buscar. Es su recompensa:

En algunas ocasiones la "espada" no es sino el conocimiento o la experiencia que posibilitan un mayor entendimiento de las fuerzas maléficas y la reconciliación con ellas. (Vogler, 2002:55)

10) El camino de regreso.

Vuelta al mundo ordinario. El héroe necesita volver al lugar del que partió. No obstante, aún le quedan peligros por sortear.

11) La resurrección.

Es la última misión en la que el héroe pone a prueba todas sus artes y facultades en volver del mundo de los muertos.

Estamos ante un segundo lance a vida o muerte, poco menos que una repetición de la muerte y el renacimiento que caracterizan la odisea (o el calvario). La oscuridad y la muerte por fin se funden en un postrero y desesperado envite que precede a su derrota definitiva. (Vogler, 2002: 56)

12) El retorno con el elixir.

El héroe vuelve con el tesoro obtenido por el proceso. Es un nuevo ser, libre en cuanto a antiguas ataduras y defectos, y capaz en cuanto a las habilidades aprendidas.

A veces el elixir no es sino un tesoro ganado a pulso tras la búsqueda, si bien puede asimismo ser el amor, la libertad, la sabiduría o el conocimiento de que ese mundo especial existe y no necesariamente implica la muerte. (Vogler, 2002: 57)

Con este autor, se fija una estructura en el discurso audiovisual que a día de hoy estamos más que acostumbrados a percibir en muchas películas; sobre todo las que llegan del mercado estadounidense. Observamos que la obra de los autores citados, especialmente las de Campbell (1959) y Vogler (2002), tienen mucho que ver entre sí. Ambas exponen el mismo planteamiento de forja heroica; un planteamiento que hemos visto hasta la saciedad. De hecho, está tan usado, que en ocasiones nos puede hasta resultar burdo y predecible. Esto pone de manifiesto que por muy elaborado que esté el discurso, si la historia no es potente, de nada servirá el esquema que sigamos.

En “Guión de aventura y forja del héroe” (2002), Antonio Sánchez-Escalonilla desarrolla una estructura similar a las anteriores, dividida en tres actos, donde en el primero figuran las fases de “mundo ordinario”, “llamada a la aventura”,

y “aparición del sabio anciano”; en el segundo acto se da entrada a un PRIMER UMBRAL, que es la “entrada en el mundo especial”, seguida por “instrucción del candidato”, “primeras heridas”, “visita al oráculo”, y “descenso a los infiernos”. El SEGUNDO UMBRAL viene con la “desaparición del sabio anciano”, y la “salida de los infiernos”, que cierra así el primer momento cercano a la muerte del protagonista. El TERCER UMBRAL viene con la “prueba suprema y resurrección del héroe”, mientras que el CUARTO UMBRAL se da en el “regreso al hogar”.

Es un esquema similar al de Vogler, con ciertas variaciones, explicadas mediante varias películas procedentes de las últimas décadas, facilitando esto la comprensión de sus teorías.

La vuelta al hogar puede o no mostrarse explícitamente, según dice el autor; lo que es cierto, es que no tendrá tanta repercusión como la prueba suprema. El retorno al hogar es la vuelta a la normalidad, y quizás conlleve pasar un último umbral para dejar el orden del inicio del filme (aunque no será todo idéntico).

Vistos los distintos puntos de vista del caso, cabe hacerse una pregunta: ¿residen en este tipo de modelos los personajes memorables del cine? El cambio es una parte inherente al personaje. Todos, en cierta medida, cambian a lo largo de la narración. Si bien su punto de vista puede no acabar de forma opuesta a como se inició, puede madurar dentro de esa misma estela inicial, revalidando su condición principal. Siempre habrá un conflicto interno a superar muy ligado a su objetivo. Es el principio más importante de la evolución de todo personaje. Dominique Parent-Altier así lo expone también por su cuenta:

Una de las reglas clásicas del drama dice que es aconsejable que el conflicto cambie al protagonista. Esta teoría, que se remonta a Aristóteles, prescribe que el conflicto tenga una importancia como para poder influir en la evolución del protagonista de una manera perceptible para él y el espectador. (Parent-Altier, 1997: 121)

Hay que reconocer que muchos personajes se han basado en este tipo de planteamiento en lo que a la transformación se refiere: Luke Skywalker es un ejemplo de ello, pues sigue este camino en *La Guerra de las galaxias*, (1977), de George Lucas. De hecho, el mismísimo Lucas confesó haberse inspirado en las teorías de Campbell para crear su fabuloso universo.

A continuación, se expondrá un nuevo camino para la transformación, apto para cualquier personaje, ya sea héroe, o antihéroe. Algunos de los pasos que se propondrán pueden coincidir perfectamente con otros del camino del héroe, por lo que este nuevo proceso no va en detrimento de las teorías citadas, sino que se prestan a una nueva lectura en la creación de personajes, pero que ésta vez más simplificada, y no sólo apta para abarcar el camino del héroe, sino también del antihéroe.

Ésta propuesta es la principal aportación que ésta tesis tiene por objetivo hacer, por lo que en adelante llevaremos a cabo un experimento que ponga a prueba los siguientes postulados. Si acierta en los pronósticos, estaremos ante un modelo importante a tener en cuenta en el futuro.

2.2.4.2 Nuevo modelo para la transformación del personaje

Se propone un esquema para la transformación de los personajes, siendo éste el fruto de la observación de películas que en las últimas décadas han resultado importantes por sus aportaciones a la cultura cinematográfica. El conflicto interno se erige como un elemento fundamental, estando presente en todas y cada una de las fases a partir de la segunda.

Esquema del modelo de la transformación del personaje:



Figura 2.2.4.2.a: *Transformación del personaje*. Fuente: Elaboración propia.

En adelante, este esquema servirá de ayuda para el análisis de personajes memorables. Cada fase puede incluir una o varias escenas.

José Luis Alonso de Santos (1998) expone el siguiente esquema:

*SITUACIÓN INICIAL DE EQUILIBRIO → INCIDENTE
DESENCADENANTE → SITUACIÓN DE CONFLICTO Y DE
DESEQUILIBRIO EMOCIONAL → LUCHA INTERNA → RESOLUCIÓN Y
CAMBIOS EN EL PERSONAJE → FINAL* (Alonso de Santos, 1998: 267)

Aunque los esquemas son semejantes, el que se propone se asocia más al lenguaje cinematográfico, mientras que el de este autor, aunque válido, es más generalista y aplicable al teatro y la literatura. No obstante, acierta en varios conceptos, y afirma más adelante lo siguiente:

Estas evoluciones las realiza el personaje dentro de sus límites como tal personaje. No puede transformarse en cualquier sentido, ni en cualquier dirección. Cuando una transformación es muy grande, hay que ir dando paulatinamente, a lo largo de la obra, sucesos que la justifiquen... (Alonso de Santos, 1998: 267)

El nuevo modelo ayudará a entender mejor a una serie de personajes que en las últimas décadas se han incorporado al océano de la cultura popular. Explicaré cada fase haciendo especial hincapié en la película *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, ya que su estructura y mensaje se presta por entero a lo que se pretende proponer en este apartado. En lo sucesivo, el modelo a prueba en el bloque de análisis e interpretación de datos.

a) Situación preestablecida

Atendiendo a los valores de autores precedentes, esto se correspondería al universo ordinario que expone por ejemplo Christopher Vogler (2002). La fase va referida a la situación preliminar a la nueva aventura; la normalidad o cotidianeidad del personaje; el universo en el que vive su día a día. Es ahí donde podemos presentar en cierta forma las carencias o necesidades del personaje en su mundo cotidiano:

La necesidad o la carencia inicial representan una situación. Podemos imaginar que, con anterioridad al principio de la acción, esta situación existía ya desde hacía años. Pero llega un momento en que el propio personaje que busca o el que hace el envío comprenden que falta algo, es el momento de la motivación: implica el envío (B), o directamente la búsqueda (C). (Propp, 1985: 100)

Para enganchar al espectador, es recomendable iniciar el filme con algo que impacte. Por ejemplo, en la película *En busca del arca perdida* (1981), de Steven Spielberg, conocemos a Indiana Jones en una aventura cotidiana para él, donde rescata un tesoro antiguo en una cueva repleta de peligros en medio de la selva. Es algo que nos adelanta por una parte, la forma de actuar del personaje en situaciones de máximo peligro, y por otra, no adentra en ese universo aventurero en que él vive.

Es una buena idea que los escritores dibujen un mundo ordinario muy distinto del mundo especial, de manera que el héroe y la audiencia experimenten un cambio dramático cuando finalmente se cruce el umbral que los separa. (Vogler, 2002: 118)

A su vez, Vogler destaca las teorías de Campbell (1959), de las que bebe, tomando este universo ordinario de los análisis realizados por este autor.

Establecemos así un punto de partida para la historia y nuestros personajes, y mostramos los primeros vestigios del conflicto interno de nuestro protagonista, que pronto se materializará en su objetivo en la película.

En *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, el protagonista, John Dunbar (encarnado por el mismo Costner), se nos presenta como un soldado que va a perder una pierna; está en plena guerra civil, y no quiere seguir viviendo en ese belicoso lugar; necesita paz, y sólo la encontrará fuera de ahí. En la Figura 2.8.5.1.a, el protagonista está convaleciente. Observa su pierna, que está maltrecha por la batalla.



Figura 2.8.5.1.a: John Dunbar observa su pierna herida, preocupado.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner © Tig productions & Orion Pictures

Su “mundo ordinario” se presenta sangriento y ajetreado por la guerra. Esas son las reglas que rigen ese mundo, y que a su vez nos preparan para un western. La necesidad de este punto, por tanto, reside en mostrar los momentos previos de la vida de nuestro protagonista antes de que ocurra algo que le trastorne de alguna forma. Rápidamente, el protagonista se pone la bota en el pie malherido con sumo sufrimiento, y se marcha apresurado de esa tienda antes de que nadie pueda cortarle la pierna.

Es el marco de acción, de lo que dependerá el devenir de la historia. A lo largo de la película, todo lo que escape a ese marco puede sorprender al espectador para bien o para mal; todo aquello que escape de ese marco, puede resultar absurdo. Se prepara así el terreno para la tormenta que se desata alrededor del personaje, y a la vez, desde el punto de vista del espectador, ayuda a entrar de lleno en ese punto de vista. A partir de aquí, todo irá a más; ocurrirá algo que romperá la normalidad de este mundo. Metafóricamente, el protagonista oirá hablar de otro mundo, que pronto será tangible para él. Ese otro mundo es el inicio de su búsqueda, que arrancará más adelante, una vez esta monotonía llegue a su fin.

En la película que nos ocupa, el miedo del personaje por perder la pierna será patente poco después del momento contemplado en la imagen anterior. Su entorno no presenta ninguna novedad; ambos bandos del conflicto permanecen a la espera de que uno de los mismos haga algo que cambie la situación.

Pero es preciso destacar que la situación preestablecida, aunque presente lo ordinario del universo del personaje, deberá ocupar una situación novedosa y atrayente. En este caso, John Dunbar corre el riesgo de sufrir una seria amputación. Es algo usual en una guerra, por desgracia, pero a la vez, es impactante de cara al espectador, ya que el sufrimiento del protagonista despierta así cierto interés. De alguna manera, la lesión que presenta este protagonista le hace especial, y provoca que el espectador le tenga especialmente en cuenta, pues no sólo basta que el narrador nos indique mediante la planificación que es el protagonista; debe de haber algo que justifique ese protagonismo nada más comenzar el filme. En este caso, es el dolor por su pierna ensangrentada. En otros casos, el personaje tendrá que ir ganándose su protagonismo poco a poco; deberá ganarse la atención del espectador con una acción concreta.

b) El acontecimiento cero

Como había quedado claro en el punto anterior, todo comienza en calma, es decir, por normalidad del mundo del protagonista; por aquello que es previsible para él o ella. No obstante, de repente ocurre algo sorprendente que rompe con esa normalidad. Es el acontecimiento cero, que dará paso a un proceso de cambio en el sujeto. Ya hablaba Propp de la calma que precede a la tempestad:

Observemos también que la situación inicial presenta frecuentemente la imagen de una felicidad particular, felicidad que a veces se subraya; sucede que en ocasiones esta imagen sea muy pintoresca y coloreada. Sirve de contraste a la desgracia que va a suceder. (Propp, 1985: 113)

Debe de ser un acontecimiento que escape a toda normalidad para el personaje, ya que desembocará en un conflicto interno, que se manifestará en una nueva misión para el personaje. Así pues, el acontecimiento cero pone ante los ojos del personaje una carencia determinada, que marcará su porvenir. Como ya se ha señalado insistentemente, el conflicto interno es de gran importancia, ya que revela las fuerzas ocultas y opuestas del sujeto. Viene a ser una ruleta que gira y gira hasta detenerse en un punto concreto, que se corresponde con una dirección determinada que seguirá el personaje.

Los personajes más populares lo son en parte porque viven situaciones que ponen a prueba todas sus capacidades.

Este tipo de acontecimiento dramático, o *acontecimiento cero*, provoca o intensifica un conflicto interior en el personaje, cuyas motivaciones principales cambian, y le obligan a seguir otra dirección. En *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, el acontecimiento cero está justo al principio de la película, y es el momento en que el protagonista, el teniente John Dunbar se intenta suicidar

lanzándose contra el enemigo, en plena guerra civil norteamericana. Su acción, lejos de acabar con su vida, le convertirá en un héroe para los suyos, y permitirá que el personaje, por una parte, salve su pierna de la amputación, y por otra, consiga un nuevo destino para su vida tras la batalla.

En la Figura 2.3.5.2a, el protagonista cabalga con los brazos abiertos, dispuesto a morir en el frente. Todos se quedan atónitos con la estampa; tanto los de su bando, como los del contrario. Se intenta suicidar debido al temor de perder una pierna:



Figura 2.8.5.2a: John Dunbar intenta suicidarse cabalgando delante del enemigo.
Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner
© Tig productions & Orion Pictures

Todo resulta ser una heroicidad, ya que consigue abrir la brecha, permitiendo a sus compañeros de batalla poder arremeter contra el enemigo, que está distraído intentando matar a John. Al lograr la victoria para su bando, sus superiores se encargan de que le opere el mejor médico para que pueda conservar esa pierna. Conforme avance la película, el caso de la pierna herida se quedará como una simple anécdota, pero que aun así ha servido para introducir al espectador de lleno en la historia.

El acontecimiento cero es, en resumidas cuentas, el evento que rompe la calma y que hace que el personaje pierda el rumbo y se replantee su misión en la historia.

Es una fase breve que bien puede ocupar una o varias escenas, y puede corresponderse con un concepto que analizamos en puntos anteriores: el detonante, elemento referido al ámbito estructural del guión. Esto ocurrirá en el caso de que el devenir de la historia venga marcado directamente a través del personaje.

Tras una exposición inicial, la acción del guión comienza en sentido estricto cuando el protagonista vive un acontecimiento que trastorna el sentido de su vida. Ese acontecimiento es la peripecia que marca el auténtico comienzo de la historia. (Sánchez-Escalonilla, 2001; 194)

No le falta razón a este autor: la película arranca aquí; el acontecimiento cero impulsa la narración, dotándola de dirección y sentido. Es el comienzo de una nueva historia para el personaje. Puede corresponderse con la figura del detonante que otros autores señalaban como punto importante en la estructura del guión de la película.

Este giro en el mundo del personaje podrá mostrarse bien por iniciativa del mismo, como en el caso que acabamos de ver, o bien por algo que le suceda. Sus planes se tuercen dentro de la normalidad a la que estaba acostumbrado. El caso es que debe de ocurrir algo que afecte a su vida, y a su forma de ver el mundo. Es el primer empujón para el cambio, que asumirá o no con gusto, y le enviará a la siguiente fase de este proceso: la nueva misión.

c) Nueva misión

El *acontecimiento cero* libera fuerzas ocultas del propio personaje; fuerzas que se enfrentan y le hacen plantearse preguntas y nuevas metas. Aparece entonces una nueva misión, diferente a la anterior, diferente incluso a la naturaleza del personaje en algunos casos. Ya hemos visto anteriormente lo importante que es el conflicto interno, que aquí se puede manifestar en esa *nueva misión* del protagonista. Es el trasfondo del cambio de rumbo de la vida del personaje.

En el organigrama, el conflicto interno aparece a través del *acontecimiento cero*. Habiendo explicado la importancia del conflicto interno, diremos que es el enlace entre el *acontecimiento cero* y la *nueva misión*. Ésta viene a ser, en resumen, la puesta en escena del cambio del punto de vista del personaje, venido del conflicto interior, que bien o aparece o se ve intensificado.

En *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, John Dunbar decide, tras lo ocurrido en el frente, irse a vivir a la frontera; quiere verla antes de que ésta desaparezca.

Este cambio de vida repentino que quiere dar se debe a lo cerca que ha estado de la muerte, y a que necesita una paz que no puede encontrar en el lugar en que se está. Es por eso que marcha hacia otra parte del país en que pocos blancos han estado. Decide viajar hacia lo desconocido, en busca de sí mismo.

En la Figura 2.3.5.3.a, pide un nuevo puesto en la frontera a su superior, que no duda en cumplir su deseo. John permanece firme ante el militar mientras éste prepara la documentación necesaria. Poco después, ese hombre, que actúa de modo delirante, procederá a suicidarse. Supone el contraste entre el mundo que tanto conoce John Dunbar con el mundo que está a punto de conocer.



Figura 2.8.5.3.a: John Dunbar solicita un nuevo puesto en la frontera.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner © Tig productions & Orion Pictures

Al llegar a su destino, observa que no hay nadie. Está solo en medio la naturaleza, encarnada en parte por su caballo, en parte por un lobo que le visita de vez en cuando. Aprende a sobrevivir por su cuenta, y entra en contacto con los indios Sioux.

El hecho de que el protagonista busque en un primer momento la paz interior que tanto necesita gracias al contacto con la naturaleza, convierte a esta película en una obra ciertamente espiritual, fomentada más tarde con el uso de la música, que subraya los valores expresivos de estas emociones, junto con la fotografía, impecable en la captación de bellos parajes y en el comportamiento del protagonista.

Su nueva misión le lleva a lugares que apenas han sido vistos por el hombre; parajes que hacen que la naturaleza sea la auténtica protagonista, con la que John Dunbar tendrá que aprender a convivir para encontrar su lugar en el mundo. Y todo ello para contar que el viaje que realiza el protagonista no solo es un viaje geográfico; es un viaje interior muy intenso.

La nueva misión define al personaje en lo que es, y en lo que se está convirtiendo. Es el primer paso en la consecución del objetivo del protagonista. Sin este factor, la historia no podría avanzar. Es algo básico en el arte de contar historias. Los actores deben ser conscientes del objetivo del personaje al que interpretan; tanto del objetivo de cada escena, como el objetivo global del personaje en la película.

Nuestra primera pregunta, antes que nada, debe ser ¿POR QUÉ? ¿Por qué las necesitas? Tienes que justificar tu necesidad. Justificar es: ser una cosa la causa, motivo o explicación que hace que otra no sea o parezca extraña, inadecuada, inoportuna, censurable o culpable. (Layton, 1990: 25)

El guionista debe conocer los métodos de trabajo del actor. Al menos, básicamente. De esa forma, la construcción de la historia será más práctica y eficaz; además de que podrá subrayar la importancia de conceptos como el deseo y la necesidad. Al marcar la necesidad del personaje, su deseo, su misión, se le está dando una razón de ser. Un personaje sin razón de ser no interesa a nadie. Los personajes más populares de la historia del cine tienen una misión que cumplir. Aunque no se trate de héroes o villanos, y sea tan sólo un personaje de a pie y poco mitificado, tiene que perseguir un fin.

La nueva misión se consolida así como un reajuste en el destino del personaje; el planteamiento de un nuevo camino para que el personaje se consolide como tal. Se comienzan así a generar una serie de expectativas en el espectador, y será al final cuando éstas se consoliden y el personaje se nos muestre en su plenitud, ya que cuando mejor conocemos al personaje, es cuando termina la película. Es en ese momento cuando sabemos lo que ha hecho, lo que habría hecho, y lo que quería hacer.

Este punto es un paso más hacia la plenitud; el momento en que la brújula apunta en una dirección, que es en sí la meta: el final del viaje.

d) Conocimiento del nuevo medio

En esta fase, el protagonista accede a un nuevo entorno; se adapta al mismo, y a las necesidades que implica. Es un período de aprendizaje, donde el personaje se crea conciencia de lo que tiene a su alrededor tras comprender que tiene una nueva misión. Aparecen nuevos personajes que de alguna manera le explican el funcionamiento de ese nuevo entorno. Se suceden situaciones que contrastan con todo lo que el personaje creía conocer.

Siguiendo con la película de Kevin Costner *Bailando con lobos* (1990), John Dunbar aprende a sobrevivir por sí mismo en el fuerte en el que ha sido destinado, y tras un tiempo, conoce a sus vecinos Sioux, donde destaca la presencia de una mujer que le cautiva, llamada En pie con el puño en alto, que por suerte es de raza blanca y habla su idioma. A través de esta mujer logra un flujo de comunicación con la tribu india, aprendiendo sus costumbres y sus valores; adquiere un punto de vista que no conocía de estas personas, ya que para él hace poco eran tan sólo salvajes.

Gracias a estos nuevos personajes, John consigue ponerse en contacto con la naturaleza; entender todo cuanto le rodea: fauna, vegetación... Se sensibiliza a nuevos niveles, cosa que vemos en el momento en que la partida descubre a una manada de búfalos asesinados únicamente por el precio de su piel. Aprende a dar importancia al alimento, al tener que cazar búfalos junto con los Sioux, y se inicia rituales alimenticios, que incluyen fiestas de agradecimiento por la comida. Es, por tanto, una parte de aprendizaje, y a la vez, de entrenamiento por parte del protagonista, ya que en lo sucesivo tendrá que hacer frente a nuevos problemas derivados de sus decisiones. Y tendrá que dar la cara por todo lo que está haciendo ahora.

Es hacia el final de esta fase cuando esos cambios pueden ya manifestarse físicamente en algunos personajes. Si no se mostrara de una forma

medianamente extendida, la transformación sería demasiado abrupta. John Dunbar, por ejemplo, cambia su aspecto físico, de manera que se afeita el bigote y la barba, y se deja crecer el pelo. Aunque no se haya convertido en un guerrero Sioux, sí que va poniendo en práctica varias costumbres que va adquiriendo a través del trato con el poblado. Así se puede observar en la Figura 2.8.5.4.a, en la que charla animadamente con En pie con el puño en alto:



Figura 2.8.5.4.a: John Dunbar charla con En pie con el puño en alto. Practican el idioma. Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner © Tig productions & Orion Pictures

El cambio a veces no se exterioriza como en este caso, pero diremos que siempre enriquece al personaje verle adquirir otro aspecto en el transcurso de esta fase. El caso es que, al final de la misma, el personaje está preparado para poner en práctica todo lo aprendido: John Dunbar es cada vez más consciente del lugar que quiere ocupar en el mundo, y pronto sacará a relucir sus nuevas cualidades humanas junto a los Sioux.

Las fases que vienen a continuación pondrán a prueba las nuevas capacidades del personaje, y serán determinantes para establecer el cambio y las bases de un nuevo ser.

e) Enfrentamiento

En este apartado, el personaje por fin pone a prueba sus nuevas cualidades; el entrenamiento físico, intelectual y espiritual se manifiesta así en una lucha, en la que puede ganar o perder, pero en la que su integridad se debe ver revitalizada, ya se trate del camino del bien, o del mal.

El conflicto interno que arrastra el personaje se ve aquí de nuevo intensificado por lo dramático del momento. Esta fase supone así una manera por la cual el guionista se asegura de que la historia y el personaje van por el camino apropiado, ya que “sujeta” la narración por donde debe ir. Además, se muestran por primera vez las primeras dificultades serias para el protagonista, que por primera vez, tendrá que demostrar su valía en el entorno en el que se ha adentrado. Esto equivaldría en cierta medida a los umbrales de los que habla Antonio Sánchez-Escalonilla (2002) en su libro *“Guión de aventura y forja del héroe”*, ya que en él habla sobre las distintas fases por las que pasan los héroes; algo distinto en cuanto al tratamiento de esta parte, ya que lo que tratamos en este apartado es el proceso de transformación de cualquier personaje; no tan sólo del héroe.

No obstante, aquí se plantea esta fase como la primera prueba a la que el personaje (sea o no un héroe) se enfrenta para acercarse más a lo que pretende ser en el futuro. Pone en juego todo lo aprendido hasta ahora en uno o varios acontecimientos que ponen en juego o su vida, o aspectos importantes de la misma. Se ve por fin inmerso en un enfrentamiento dentro de la nueva misión que contrajo, haciendo frente a los enemigos de ese nuevo mundo.

En el caso de *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, el protagonista, John Dunbar se enfrenta junto a los Sioux a un grupo de indios Pawnes que desea arrasarlo el poblado y no dejar a nadie con vida.

Dunbar pone su arsenal militar a disposición de los Sioux, y lucha junto a ellos, prácticamente liderándolos en contra de los invasores. De esta manera, con un rifle, un indio vale el doble que sin él.

El conflicto acaba con la victoria de los Sioux, y con John Dunbar emocionado con la misma: por primera vez, siente que ha hecho algo por el bien de los demás, y por sí mismo. Ha sabido proteger a sus amables vecinos, y lo más importante, ha mantenido a salvo a la familia de Pájaro guía. Tal es su shock tras la batalla, visible en la Figura 2.8.5.5.a, que finalmente descubre que él es realmente Bailando con lobos.



Figura 2.8.5.5.a: John Dunbar se descubre a sí mismo como Bailando con lobos.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner © Tig productions & Orion Pictures

Se ve a sí mismo como verdadero ser humano, en una clara anagnórisis. Con esta acción, por fin se ha encontrado consigo mismo:

Era muy difícil saber cómo me sentía. Nunca había estado en una batalla así. No había ningún objetivo político ni alevosía, no había una lucha por el territorio, ni por las riquezas, ni por liberar a los hombres. Era solo una lucha para defender las provisiones, para proteger las vidas de las mujeres y niños, y las de los seres queridos. Piel Curtida fue una gran pérdida, pero ni siquiera los más ancianos

recordaban una victoria tan magnífica. Gradualmente empecé a ver las cosas de un modo diferente. Sentía un orgullo que no había sentido hasta entonces. En realidad, nunca supe quién era John Dunbar. Quizá el nombre mismo no tenía un significado, pero al oír que me llamaban por mi nombre sioux constantemente, supe quién era yo en realidad.

Bailando con lobos. 1990. Kevin Costner

Es la primera batalla que el personaje vence dentro de ese nuevo entorno, y luchar por él revitaliza su integridad; es ahora cuando más y mejor se valora a sí mismo. Su conflicto interno consigue progresar en gran medida, ya que es consciente de que ha encontrado lo que ha buscado durante toda su vida. Más adelante, asentará su posición casándose con En pie con el puño en alto, la mujer que ama, y supondrá un paso definitivo para esta cultura, si bien no entrará este acontecimiento como clave en el *enfrentamiento* del que hablamos, ya que no intensifica sus conflictos en modo alguno.

Pero aún tiene mucho que demostrar, si no para el bando Sioux, para el bando del hombre blanco, al que hasta hace poco pertenecía. Ha descubierto que las historias de los indios no son para nada ciertas; su criterio se la renovado por completo. Pero esto no será suficiente cuando vuelva a verse cara a cara con el ejército al que pertenecía. Ese es el obstáculo que queda por salvar. El más importante, ya que representa su propio pasado.

Queda claro pues, que la fase de enfrentamiento supone una nueva intensificación del conflicto interno, así como otros externos del protagonista, uno de los puntos que ayudan a guiar al personaje hacia su meta particular.

f) Superación de la prueba final

Una vez se ha sucedido el enfrentamiento, el personaje sigue una serie de tribulaciones hasta llegar a la meta: el enfrentamiento definitivo: la superación de la prueba final. Es la última puerta que tiene que atravesar; el último paso para la transformación del personaje en un nuevo ser; donde finalmente se revela tal como ahora es.

Tras el enfrentamiento, el personaje ha aprendido de lo sucedido; ha aceptado el riesgo que supone la muerte y la derrota, y deberá usar esa experiencia para hacer frente a los peligros que vengan a continuación. La última prueba pone en juego lo más importante para él; incluso podríamos decir que pone en peligro lo más íntimo de su ser, ya sea bien nivel físico, a nivel emocional, o a ambos. Y por la complejidad que conlleva, una vez superado esto, es al final de la historia cuando el personaje ya es pleno, y ya no tiene nada que ocultar: por fin es lo que es. O, mejor dicho, lo que tenía que ser. Es el final del personaje, ya que es en ese momento cuando realmente se revela como lo que finalmente es.

Esto está relacionado con la resolución del conflicto básico de la historia: el principal obstáculo del personaje, que ha estado atormentado por ello durante toda la narración. Después de esta fase, poco más podrá extenderse la historia, ya que lo principal ya estará contado.

En *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, el protagonista afronta la prueba final negándose a cooperar con el ejército norteamericano. De hecho, se reivindica como guerrero Sioux, realzando su nombre indio en lakota, el idioma de los nativos. Por ello es maltratado y acusado de traidor. Los soldados no sólo maltratan al protagonista, sino que asesinan a su fiel caballo, y al lobo que le seguía a todas partes. En la Figura 2.8.5.6.a, nuestro protagonista se reafirma como sioux, y comienza a hablar en lakota para ignorar a sus captores. De esta forma, niega lo que antes había sido.



Figura 2.8.5.6.a: Bailando con lobos ignora a los soldados que le han capturado.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner © Tig productions & Orion Pictures

El punto culminante que le sigue a este momento llega cuando los Sioux rescatan al protagonista, y entre todos logran matar a los soldados. Es ahí donde el protagonista afronta otro acontecimiento importante dentro de esta fase de *prueba final*, ya que destruye todo lo que quedaba de su pasado. Confirma así que ahora es un Sioux, y que hará lo que sea necesario por proteger a esta gente.

Tras esto, lo único que queda es el triste final de la película, en el que *Bailando con lobos* asume que su marcha es lo mejor para la tribu, ya que si los blancos le encuentran con los indios, la crueldad de los soldados será mayor con esta gente. En la Figura 2.8.5.6.b, *Bailando con lobos* (a la derecha) comenta a su gente su marcha inminente. Nadie comprende su actitud, pero es el sacrificio que debe realizar para que las represalias no sean aún más duras para la tribu. Finalmente, el protagonista hablará y fumará tranquilamente con Diez osos, uno de los principales sabios de la tribu, que no duda en decirle que el soldado que buscan en ese ejército ya no existe; ahora sólo hay un guerrero Sioux llamado *Bailando con lobos*.



Figura 2.8.5.6.b: Bailando con lobos argumenta que se tendrá que marchar del poblado.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 69483. *Bailando con lobos*. 1990. Kevin Costner
© Tig productions & Orion Pictures

El protagonista de la película culmina así su transformación, habiendo renacido como un nuevo ser humano. El viaje espiritual del teniente John Dunbar desemboca en el guerrero sioux Bailando con lobos.

Teniendo en cuenta el viaje natural del héroe expuesto por varios autores, este paso que propongo podría equivaler a la *prueba suprema* de Vogler (2002), y a esto le seguiría la resurrección del personaje, ya como héroe perfectamente forjado.

En esta última fase de la aventura, el héroe alcanza el objetivo de su misión y el viaje externo llega a su fin: es el clímax, el momento de mayor peligro e intensidad emocional. Pero en este estadio también se consume su arco de transformación a través de un segundo nacimiento, mientras la muerte lanza su último embate a través de fuerzas hostiles. (Sánchez-Escalonilla, 2009: 356)

Este es por tanto el proceso de transformación del personaje que propone este estudio, dentro del ámbito del guión de cine. Es enteramente aplicable a

cualquier tipo de personaje, sea héroe o villano (antihéroe), en ambos casos, protagonistas. Cada fase se corresponde bien tanto con escenas, como en secuencias; puede no ceñirse a una sola escena, sino a varias seguidas, constituyendo la unidad de cada fase en sí. Por ejemplo, en la prueba final veíamos que abarcaba desde el rapto de Bailando con lobos hasta su posterior marcha de la tribu, y eso a su vez se dividía en tres acontecimientos clave que ponen en riesgo el futuro del personaje, y que por tanto son de la máxima intensidad dramática.

Resulta emocionante haber podido desentrañar un proceso así gracias a las aportaciones de autores anteriores. El camino a seguir a continuación resultará arduo, pues deberá demostrarse que en efecto es un proceso apto y presente en personajes de películas importantes para la sociedad. En adelante, se llevará a cabo el análisis de varios personajes más en profundidad teniendo en cuenta los parámetros establecidos en este punto, ya que es el objetivo más importante de esta tesis. Se tratará de demostrar que, en efecto, el esquema es aplicable tanto para héroes, como para antihéroes.

2.2.5 LA PERCEPCIÓN DEL PERSONAJE: IDENTIFICACIÓN

Descubrí que alcanzar la Gran Obra no es tarea de unos pocos, sino de todos los seres humanos de la faz de la Tierra. Es evidente que la Gran Obra no siempre viene bajo la forma de huevo o de un frasco con líquido, pero todos nosotros podemos –sin lugar a dudas– sumergirnos en el Alma del mundo. (Coelho, 1988: 11)

Esta cita de “*El alquimista*”, de Paulo Coelho (1988) viene al caso para explicar aquello que tratamos en este apartado: la identificación: la forma de reconocer nuestra propia humanidad en el arte. Cualquier artista quiere acceder al plano en que fluyen los conocimientos universales; es ahí donde reside la identificación; el proceso mediante el cual nos vemos reflejados en personajes ficticios.

De entre los pueblos por persuasión, las que pueden obtenerse mediante el discurso son de tres especies: unas residen en el talante del que habla, otras en predisponer al oyente de alguna manera y, las últimas, en el discurso mismo, merced a lo que éste muestra o parece demostrar. (Aristóteles, 1990: 175)

El cine es otro modelo de persuasión; persuade al espectador para que esté atento a lo que le cuentan. Aristóteles ya dijo que para ello hay que tener en cuenta tanto al que habla (en este caso, el cineasta), al propio espectador y sus expectativas, y finalmente al discurso fílmico; a la forma en la que se plantea la película. La narrativa tiene por objeto el aprendizaje del ser humano: las personas aprenden de lo que observan y experimentan. Cuando una historia emociona, algo cambia dentro del ser, y de ahí que el cine se convirtiese en la 2ª Guerra Mundial en un elemento propagandístico indispensable: podía mostrar las barbaridades del enemigo y las heroicidades del ejército nacional, convenciendo así a la población de según qué país de que estaban en el bando correcto.

La identificación juega un papel fundamental en la narrativa; a través de ella, el individuo puede realizar reflexiones sobre todo tipo de temas.

El arte cinematográfico es una forma de narrativa, y como tal, depende de la identificación como elemento de atracción por parte del espectador. Sin ella, nadie podría enternecerse ni sufrir con la historia que le cuentan. No podría sentir nada. Todo cineasta debe comprender que la película se hace para que la vean los espectadores. Esta afirmación es una obviedad, pero conviene tenerla en cuenta en todo momento durante el proceso de creación: ¿Qué le gustará al público? ¿Qué querrá ver para comprar una entrada de cine? El cine no es cine si no es visto. Por ello, es necesario ser consciente del momento histórico en que se vive, y en las necesidades, carencias, y abundancias que presiden ese momento.

Resulta imprescindible plantearse estas cuestiones en la elaboración de la película, y, en primer lugar, en el proceso de escritura del guión. Hay que darle al espectador lo que quiere; respetarle, y por supuesto satisfacerle en la medida de lo posible desde el punto de vista cinematográfico. Porque si lo que ve no le provoca la aparición de sentimientos, difícilmente servirá de algo esa película. Y la forma de enganchar a un espectador, es darle algo atrayente, que vaya con él, que pueda comprender. Cuantas más cosas en común tenga con los personajes, cuantas más cosas perciba como cotidianas, más realista será para él lo que está viendo. Si le dan algo que no puede comprender, la consecuencia es que la identificación será nula, y por tanto, la película no le provocará ningún sentimiento a destacar.

El guionista es el primer visionario de la película; visionario en el sentido místico de la palabra: él *ve* su película, y escribe según la está visionando en su cabeza. No es una percepción física, sino mental, intuitiva. Incluso emocional. Y es eso lo que se tendrá que traducir en descripciones, acciones, y diálogos; es decir, el guión. Como en cualquier arte que se precie, la complejidad llega a la

hora de transmitir emociones mediante las palabras. Pero las emociones se mueven en el terreno de la subjetividad. ¿Qué emociona al espectador? ¿Cómo lograrlo? ¿Qué tipo de emoción se quiere provocar en él? En muchas ocasiones lo vemos en la propia película, en diálogos o situaciones que funcionan gracias a muchos factores, ya sea por la calidad de los propios diálogos, por los temas que trate, por el ritmo de la propia narración, etc.

El elemento principal a la hora de despertar interés es el conflicto. Ideando uno o varios conflictos a lo largo de la película que se desarrollen junto con sus personajes, se logrará la implicación del espectador con la historia. Si la magnitud de los conflictos presentados despierta el reconocimiento del espectador de lo que está viendo, si se reconoce a sí mismo en esa misma situación o en esa misma historia, éste podrá identificarse con el personaje al que sigue.

En puntos anteriores se destacó la película *El árbol de la vida* (2011), de Terrence Malick; obra poética donde las haya, cuyo guión se mueve entre los temas de la ciencia, la vida, la muerte, la fe, y la humanidad. Si esta obra logra emocionar, es en parte gracias a la composición del mosaico que promueven todos esos temas, introducidos a través del potente conflicto resultante de la muerte de un hijo. La belleza formal de la película, junto con la profundidad emocional de los personajes protagonistas, que se cuestionan el sentido de la vida, logran despertar emociones de muy diversa índole en el espectador.

En conclusión, el guionista planta una semilla que germinará en el momento en que el espectador contemple por fin la obra. El cine es un negocio donde entran en juego varios perfiles artísticos, pero por mucho que pueda cambiar el punto de vista con respecto al primero del guionista, la premisa inicial, la esencia de la historia, las emociones primarias del libreto, siempre llegarán al espectador. Y eso es mérito del que escribe el guión.

La naturaleza de la identificación

A lo largo de los tiempos han aparecido diversas formas de entender la manera en que el espectador se involucra en la obra artística que contempla. El caso del cine es distinto del de la pintura, por ejemplo, pues con cine el espectador observa una historia en movimiento, cambiante, con unos personajes, en un lugar (o varios), y en un tiempo (o varios) determinados.

La **identificación primaria** se corresponde con la atracción inconsciente del sujeto hacia lo que está viendo. Se convierte en una especie de Dios que todo lo ve sin ser visto. Se corresponde así con la experiencia de un gozo del “yo niño” que citaba Freud en sus postulados, pues el espectador se siente una parte importantísima de lo que está ocurriendo; está siendo partícipe. En “*Elementos estéticos del cine. Manual de dirección cinematográfica*”, se encuentran varias claves a propósito del tema, que serán comentadas en adelante:

La figura del espectador se asienta pues sobre el modelo filosófico idealista antropocentrismo desarrollado en el Renacimiento por el que el hombre pasa a ser centro del universo. Es cierto que, físicamente ocupa un lugar puntual y único, pero, psicológicamente, ocupa el lugar del Dios que todo lo ve, del sujeto que todo lo percibe y, todo ello, sin ningún esfuerzo de movilidad por su parte.
(Marcos Molano, 2009: 27)

El espectador se erige como el líder de la representación de la que es testigo. Por otra parte, la **identificación secundaria** depende de los elementos textuales del filme: relato, planificación, montaje, y psicología de los personajes y, a su vez, dependen todos ellos del director, pues a partir de este trabajo lograra o no mantener la atención del espectador en la dirección deseada. El director guía los sentidos del espectador.

El orden por el que pasa el espectador en esta identificación comienza por el relato: la historia engancha al espectador; se convierte en “su” historia; más adelante entran en los personajes; su conducta se convierte en la conducta del espectador; y por último, entra en juego la planificación, que recorta el mundo real y hace de esos recortes el mundo cinematográfico; la diégesis.

(...)La escena cinematográfica, por elemental que sea, se construye a partir de distintos puntos de vista, encuadres, focalizaciones, desplazamientos de cámara..., que influyen decisivamente en los procesos de identificación del espectador. (Marcos Molano, 2009: 30)

Sin lugar a dudas, este proceso responde a la manipulación de los elementos de representación por parte del autor. Guía conscientemente, mediante la historia y el discurso, la atención y la implicación del espectador.

A propósito de los mecanismos cinematográficos habla Pudovkin, quien asemeja el ojo de la cámara a los del espectador: convierte a este último en invisible. M^a del Mar Marcos Molano (2009) añade a este fondo teórico del “ojo-cámara” los efectos del montaje, elemento fundamental del discurso cinematográfico, a través del cual se consigue un proceso psicológico de entendimiento de la historia. Señala así al cineasta Sergei M. Eisenstein como autor que lleva al límite toda esta teoría del espectador ideal, buscando la expresividad de sus actores en todo momento, y utilizando el montaje como elemento esencial del espectáculo cinematográfico, minimizando la teatralidad del discurso y la interpretación. Eisenstein se convierte de este modo en el autor que maneja los hilos en todos los puntos de la narración.

Francisco Javier Gómez Tarín (2011) incluye en “*Narrativas audiovisuales: el relato*” los tipos de ocularización de Jost (1987). Éste último propone un tipo de ocularización que bien podría ser otro factor clave en el ámbito de la identificación. Mediante la ocularización, el espectador entra en la historia, e

incluso en los personajes. Pero como en este caso importa la identificación desde el punto de vista del guionista-creador, señalaremos el tercer tipo de ocularización: la **modelizada o espectadora**, que se encarga de señalar que el espectador no tiene el mismo punto de vista que el personaje, de modo que se le otorga información que el personaje no tiene. Es una marca que puede funcionar como parte de la identificación secundaria, ya que depende de marcas del autor, pero en este caso, la modelizada puede darse también en la historia en sí.

Pero, una vez desarrollados los postulados que unen al espectador con el personaje, ¿qué elementos repelen la entrada del espectador en la historia? Hoy en día es fácil responder a esta pregunta, pues los elementos digitales del cine actual pueden actuar en contra de la identificación. El espectador puede no sentirse atraído por la artificialidad de las imágenes del S. XXI, y esto es un problema a tener en cuenta. Por ello, actualmente prima la consecución de unas imágenes realistas. No basta con la verosimilitud de lo que ocurra; debe de ser tangible. *Avatar* (2009), de James Cameron, propone todo un nuevo mundo creado a partir de la tecnología digital, y son el realismo y la naturalidad de sus imágenes lo que atrae y absorbe al espectador, que olvida estas premisas digitales conforme avanza la historia, y se centra en los paisajes tan increíbles que le ofrece el coloreado mundo de Pandora. La cuestión es que, ante todo este aluvión digital, el espectador se plantea preguntas constantemente. Así lo afirma M^a del Mar Marcos Molano mediante una cita a Casetti (1989):

Casetti pone de manifiesto cómo el propio texto, el enunciado, no es un terreno en el que el espectador se desliza en virtud de juegos proyectivos, sino que es el lugar donde una instancia creadora maniobra y una estancia receptora se interroga, con el ánimo de comprender cuáles son las piezas en juego y su importancia. (Marcos Molano, 2009: 34)

Para otros autores actuales, es la transparencia en el discurso lo que ayuda a que el espectador se identifique. Francisco Javier Gómez Tarín (2000), en su artículo “*El espectador frente a la pantalla: Percepción, identificación y mirada*”, analiza los elementos fílmicos que facilitan la identificación. Analiza la situación del espectador frente a la pantalla; la forma en la que éste asume lo que está viendo. Este es su punto de partida, a través del cual pasa a explicar los elementos que, a su juicio, ayudan a que el espectador se vea inmerso en el relato.

Fijemos ambos parámetros: 1) una situación del espectador en un entorno muy concreto en el que se da la representación, que es un contexto espacial única y exclusivamente efectivo durante la proyección, y 2) una percepción cognitiva que imbrica el relato presenciado con el contexto vivencial: su experiencia personal. Este segundo elemento (re)interpreta el relato y procura uno ya adaptado, personalizado, que arrastra consigo los procesos de contagio, transferencia de imaginario y penetración ideológica. (Gómez Tarín, 2000: 2)

El espectador reinterpreta la información, adaptándola a sus vivencias, y entrando así en el relato. El *raccord* adquiere una vital importancia, pues gracias a él rellenamos los huecos entre los cortes existentes entre unos planos y otros. La historia se hace así comprensible: hace que la experiencia de ver una película sea activa para el espectador: culmina su omnisciencia. Según el autor, esto no podría darse si se mantuviese la puesta en escena teatral, en la que contemplamos todo el espacio de representación, con todos los personajes interactuando en él.

Llegados a este punto, cabe preguntarse: ¿qué hace al espectador más poderoso: darle un montaje de los acontecimientos, o por el contrario, darle el acontecimiento sin montaje previo? Cuando una persona asiste a una obra de teatro, ella misma realiza su propio montaje; es su vista la que viaja de un lado a

otro del escenario. Tendrá el poder de darle más importancia a lo que quiera, según su voluntad.

Bien es cierto que la puesta en escena teatral pretende guiar la atención del espectador mediante los elementos de que dispone el autor: texto, iluminación, disposición de los actores en el espacio... Pero aún así, es el espectador el que tiene la última palabra. Dará más peso al objeto que más le llame la atención, o al actor o a la actriz que le despierten más interés.

En el caso del cine, la propia naturaleza fragmentaria de su corpus (vacíos entre fotogramas) y su lenguaje (evolucionado en este sentido gracias sobre todo a la labor de David W. Griffith) ya funcionan como guía para la atención del espectador. Éste no solo comprende la naturaleza fragmentaria del cine (el *efecto phi* hace que nuestra mente rellene los huecos entre fotogramas), sino que es capaz de interiorizarla, en función de la calidad de la historia (entendiendo por calidad la capacidad de esa historia de hacer mella en él):

(...)Es en la mente del lector (espectador) donde se cubren esas ausencias y esa cobertura tendrá que ver con una información previamente suministrada (o a posteriori, en algunos casos) del contexto (plano de situación, por ejemplo) o bien no aportada en absoluto por el filme, en cuyo caso será suplida íntegramente por ese espectador y, más concretamente, por su bagaje cultural y experiencial.
(Gómez Tarín, 2000: 14)

La continuidad instituida en el espacio cinematográfico hace que el cine se vea como un fragmento de la propia vida, y por ende, facilita la inmersión del espectador en la historia. Lo asume como algo natural, especialmente cuando el formato se extendió en su momento a 24 fotogramas por segundo.

Ahora bien, el autor indica que los niveles de interés y/o participación del espectador en el filme aumentan cuando el autor rompe el Modo de

Representación Institucional, obligando al espectador a imaginar de alguna manera lo que ocurre mediante el fuera de campo, así como el uso moderno de las elipsis, que aparecen de forma deliberada en el discurso. En ambos casos el espectador se ve obligado a no perder atención a lo que ocurre y a echar mano de la imaginación debido a lo que se sugiere.

Esta dimensión tiene dos vectores: de un lado la libertad de elección por parte del espectador, y, de otro, la mostración del mecanismo mediador del aparato cinematográfico con la puesta en evidencia de la enunciación. Al autodiseñar el espacio, el espectador hará uso de sus vivencias y conocimientos, de tal forma que la fuerza expresiva será mucho mayor que la mostración. (Gómez Tarín, 2000: 17)

Cuando el espectador se ve obligado a rellenar acciones con su imaginación y vivencias, aumenta su implicación hacia la historia, aunque opino que puede ocurrir lo mismo cuando está viendo algo que igualmente le sorprende, le divierte, o le aterra. Es el caso de las películas de terror. Cuando ve algo que teme, se implica más en la historia, le guste más o menos. Si a un espectador le gusta el cine gore, por ejemplo, se implicará en cada escena sangrienta que vea. Es lo que ocurre en películas como *Saw* (2004), de James Wan, donde cada muerte despierta más expectación por la crueldad y efectismo de las mismas. Esto demuestra que cada género (o subgénero) consta de su propio sector de la audiencia. Este público tendrá ya una clara predisposición a la hora de disfrutar este tipo de películas; los mecanismos de identificación funcionarán mejor y más rápidamente gracias a ese factor. La violencia es también un tema disfrutable para el público, y su aceptación será siempre más amplia mientras sea reconocible como parte de la propia ficción. Cuanto más realista, generalmente, menos público puede abarcar. De ahí la afirmación de la dependencia del género.

Vasileios-Pavlos Kountoriotis (2008), expone en su estudio "*The Appeal of Action Films Containing Violence: Kill Bill Vol. 1- a Case Study & a Spectator's Psychophysiological Responses*" un análisis de la percepción de la violencia a través de la película *Kill Bill, vol. 1* (2003), de Quentin Tarantino. Pretende encontrar los motivos por los que al espectador le gusta la violencia, citando varias teorías al respecto, y realizando un minucioso estudio que incluye las reacciones de un sujeto ante la violencia de la citada película. Una clara conclusión a la que llega final del trabajo es que, en efecto, la violencia no depende sólo de el ejercicio de hechos hirientes entre los personajes, sino que depende de otros factores propios de la película, como el humor, la fantasía, la irrealdad, la coreografía, la música... Depende, en definitiva, de muchos otros aspectos del filme, ya sean externos (técnicos), como internos (diegéticos):

This research has helped me to understand the reasons that might be behind the possibility that we like watching action films featuring violence. As explained above, it is not violence per se that makes these films appealing but other parameters lying (a) in the film itself, such as humor, fantasy, unreality, choreography, music etc and (b) in the psychology of the spectator.
(Kountoriotis, 2008: 51)

Es importante tener en cuenta la predisposición del espectador a la hora de ver una película, y del género y la temática de ésta, ya que hay códigos inherentes a filmes que se ciñen a un único género. El terror es un ejemplo, pero también lo puede ser la comedia, o el cine de acción.

Lo que hay que destacar en última instancia, es que, el cine actual, aquel que rompe los estándares clásicos, apela con más soltura a la figura del espectador, que interactúa emocionalmente con más frecuencia gracias a esos códigos alternativos. Es una de las firmes conclusiones que éste estudio comparte con el artículo de Francisco Javier Gómez Tarín (2000).

Jesús González Requena (2007) distingue el cine de Hollywood en tres grandes bloques, siendo éstos el cine clásico, el manierista, y el postclásico. Cada uno, según el mismo autor, hace referencia a un modo de entender el cine, y con ello, de entender a los personajes. Es enriquecedor tener esto en cuenta desde el punto de vista de la identificación, ya que en el período clásico, datado hasta la década de los años cincuenta, primaba la concepción simbólica de las películas, que se manifestaban de forma totalmente fragmentaria y diseñada para dirigir la mirada del espectador sobre lo que se quería que éste contemplara. El discurso cinematográfico era entonces ideal para la propaganda y la manipulación. El espectador, por tanto, no interactuaba de manera consciente con el filme; accedía a éste mediante los elementos simbólicos del celuloide, a través de las miradas de los propios personajes, que desviaban la atención según lo que interesara.

Por otro lado, el manierismo, ya latente en los años cincuenta, suponía una paulatina ruptura en el trasfondo cinematográfico, ya que el discurso cinematográfico se mostraba de forma evidente; el artificio salía a la luz. El espectador encontraba su goce de otra manera, disfrutando de los vacíos evidentes que presentaban los personajes que observaban.

Contradicción estructural, entonces, entre ambos planos de la organización textual, pero contradicción semántica, en ningún caso meramente formal: es en un mismo movimiento como los grandes films manieristas fascinan al espectador a la vez que le conducen a intuir las rendijas de su artificio; un mismo movimiento en el que la seducción a la que es sometida su mirada, la promoción de la fascinación del objeto del deseo, constituye el reverso de la indicación de su carácter imaginario. (González Requena, 2007: 559)

Más adelante, de nuevo el modo de concebir el cine se transformó, dando lugar al período actual, el postclásico, en el que prima el espectáculo venido de la psicología de los personajes. El espectador necesita contemplar lo que ocurre

desde el punto de vista de los personajes que observa. Esta modalidad vendría ya marcando presencia desde la década de los sesenta, teniendo como referente al cine europeo, pero rehuyendo las formas de su discurso. Ejemplos claros de esta concepción del cine son los nombres Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, o George Lucas.

Tal es el contexto en el que deben ser situados los otros rasgos más notables que separan al cine posclásico americano del europeo: frente al protagonismo de la presencia de la cámara y al fuerte desapego con respecto al punto de vista de los personajes que caracteriza a éste, el americano optará por todo lo contrario: el borrado de la presencia de la cámara y la adopción masiva del punto de vista de los personajes con el fin, como señaláramos, a provocar en el espectador la más intensa identificación emocional posible. (González Requena, 2007: 584)

El testimonio de este autor reafirma de ésta manera cómo ha cambiado la concepción del cine a lo largo de su historia. Actualmente disfrutamos observando la cara más oscura de nosotros mismos en las películas. Es una realidad. Las dimensiones psicológicas resultan primordiales para asumir la credibilidad de un personaje; aunque se trate de un héroe, si no presenta ciertos parámetros oscuros, no consigue conectar con el espectador, que encuentra su satisfacción en el planteamiento del conflicto interno, a la vez que en la espectacularidad de la historia.

Pero, haciendo ahora un primer inciso en la identificación con el personaje, cabe destacar que el espectador debe verse a sí mismo, de alguna manera, en el personaje del filme. O en varios de ellos. El entorno contiene elementos cotidianos que permiten que esto ocurra. No hay que olvidar que el personaje funciona como signo referencial, y por tanto, remiten a una realidad palpable para el espectador. Así lo confirma Maricruz Castro Ricalde (2003) en su artículo “Lo figurativo icónico y lo abstracto en los personajes de Alice (Allen, 1990)”. En su estudio, la autora se centra en los personajes de la citada película, pero lo

que interesa en este estudio es que cita las dimensiones referenciales de los personajes como signos: además de los referenciales, están los deícticos, que remiten a instancias enunciativas; es decir, personajes que narran sus andanzas; los anafóricos, donde el personaje alude a su propio mundo, haciendo verosímil su entorno. Son dimensiones interesantes a tener en cuenta a la hora de abordar la identificación del espectador con el personaje, ya que esas funciones fomentan la suspensión de incredulidad y la legibilidad de la narración.

El espectador siempre pedirá verosimilitud y realismo. Un caso práctico de actualidad es el cine en 3D, e incluso, el de animación en 3D. En ambos casos se aboga por la espectacularidad, y se procura a la vez, proteger el realismo de la historia, especialmente a nivel estético. Para que no se pierda humanidad, se sigue apostando en muchos casos por la opción de que los actores interpreten a sus personajes de animación mediante la llamada “captura de movimiento”.

Estilísticamente, la mayoría de las características del 3D usan la modalidad de captura real para presentar el movimiento: por ejemplo, datos de captura de movimiento y track 3D. Esta tecnología, relativamente novedosa, anima modelos 3D detallados, pero estilizada posteriormente con la interpretación de un actor, quien dota de vida al personaje. (López Iglesias, 2011:151)

Matías López Iglesias (2011) insiste en que las tecnologías aplicadas a la narrativa han avanzado en gran medida, y ello ha permitido nuevos formatos para contar historias; no hay más que ver ejemplos como *Toy story* (1995), de John Lasseter, o más recientemente, *Avatar* (2009), de James Cameron. No obstante, insiste en que no se debe perder potencia creativa, pues el proceso caería en tópicos, en estándares virtuales repetitivos que aniquilarían la originalidad creadora de los diseñadores. Al autor no le falta razón. Si sus peores pronósticos se sucediesen, quizás al final el espectador no podría identificarse con los personajes, ya que no habría sorpresa; simplemente, pasarían a ser algo más que simplemente está a su alcance. Al alcance de

cualquiera. En todo caso, la responsabilidad primera recaería de nuevo en el guionista, que deberá plantear las bases de una historia original capaz de reunir a las masas.

A continuación, el estudio profundizará en el proceso mediante el cual el espectador se identifica con el personaje cinematográfico, proponiendo un nuevo modelo centrado en la evolución del personaje a lo largo de la historia, y cómo este puede hacer mella en el espectador.

Identificarse con los personajes

El proceso de identificación se da mediante la acción de los personajes y su forma de ser. A esto se suma el contexto en que se desenvuelven: tanto espacial (España, por ejemplo), como temporal (ambientación en la actualidad, en el pasado, o en el futuro). El guionista focaliza sobre uno o varios personajes; se centra en él o ellos, con el fin de ofrecer sus vivencias de una manera más minuciosa. José Prósper Ribes (2011) cita a Genette (1989) en su estudio *“La perspectiva del personaje en el relato audiovisual”*, ofreciendo los tres tipos de focalización según éste último: por un lado estará la llamada “focalización cero”, que no se centra en ningún personaje en concreto; en segundo lugar, destaca “focalización interna”, donde sí se hace hincapié en la perspectiva de un personaje. Puede ser fija (uno solo), variable (la focalización pasa de un personaje a otro), y múltiple (se focaliza un mismo acontecimiento en varios personajes). Por último, el tercer tipo es la “focalización externa”, donde *“no hay un conocimiento exhaustivo sobre los personajes cuyos pensamientos o conciencia no se exponen. Se considera una visión desde fuera.”* (Prosper Ribes, 2011:301).

Pero para focalizar en los personajes, éstos tienen que vivir acontecimientos interesantes, y, a partir de ahí, jugar con lo cotidiano y lo extraordinario. Hay constantes que siempre deben mantenerse en una película; constantes sociales que permiten acceder de forma precisa a los personajes. Son valores culturales

atemporales, presentes en el subconsciente colectivo, y que nos acompañan desde que el hombre es hombre. Son valores que necesitamos satisfacer a nivel intelectual y emocional.

La mitología y la religión han cubierto estas necesidades a lo largo de los tiempos, dando lugar a historias que resaltaban cualidades humanas que constantemente cuestionamos, tales como el egoísmo, el valor, el amor... En definitiva, todo aquello que nos hace humanos, y a la vez, que nos hace cuestionar dicha humanidad.

Es muy importante tener esto en cuenta en el momento en que entender la verosimilitud de los personajes, pues, por una parte, deben tener rasgos y comportamientos en los que nos podamos reconocer, pero, por otra, no podemos basar todo el trabajo en ese concepto. Hay que profundizar en ellos mediante esos valores inamovibles de los que hablamos, pues de lo contrario no podríamos dramatizar nada; no habría fantasía. La coherencia será una base para la llamada suspensión de incredulidad. Alfred Hitchcock dice, entre otras cosas, lo siguiente acerca de la verosimilitud:

Pedir a un hombre que cuenta historias que tome en consideración la verosimilitud me parece tan ridículo como pedir a un pintor figurativo que represente las cosas con exactitud. (François Truffaut, 1974: 104)

La verosimilitud es algo que de por sí ya está ahí; no es necesario que nadie recuerde al guionista y al director que lo que se cuenta tiene que ser creíble dentro de la lógica del relato. Tal y como decíamos en puntos anteriores, la ficción incluye la verdad, y sólo ésta podrá ayudar al espectador a creer cuanto ve.

¿Qué es, por tanto, la verosimilitud? Es un concepto con el que conviene no complicarse; se reduce a una serie de pautas comúnmente aceptadas en toda la

sociedad en un momento histórico determinado que deben cumplirse. Y si no es así, tendrá que estar bien justificado el por qué. En la película *Braveheart* (1995), de Mel Gibson, el protagonista, William Wallace, encarnado por el propio director, se enamora de la que se convierte más tarde en su esposa, Murron, mediante las miradas que se dedican en la celebración de una boda. Con ese juego de miradas, sabemos que los personajes sienten algo el uno por el otro; se gustan. Es una práctica social cotidiana para el público en general, ya que viven en ocasiones momentos como los de las películas (eso sí, a veces de una forma menos dramática en términos narrativos), y lo hemos visto en muchas películas, por lo que estamos cinematográficamente entrenados para saber que en ese momento surge el amor entre dos personajes.

No obstante, en el período histórico en el que se desarrolla esta película, esto no era algo usual. La gente se casaba en función de otros parámetros, y no necesariamente por amor. No hay que olvidar que el romanticismo es técnicamente un modo de pensamiento reciente, de finales del Siglo XVIII, por lo que las prácticas sociales descritas en *Braveheart* eran en realidad bien distintas.

Toda obra artística está conectada con el momento histórico que vive durante su creación. Esto lo vemos en la pintura, en la escultura, en la arquitectura... La catedral de Santiago de Compostela, por ejemplo, fue construida en función de los parámetros del período románico, y responde a los valores del pensamiento del Siglo XII. d.C. El cine no es una excepción. Las historias de las que se sirve permanecen siempre ligadas al momento histórico en el que nos encontramos. Desde luego, la identificación del espectador con el personaje se produce una vez que este último **observa** al personaje, siendo este de carne y hueso dentro del celuloide, o al menos, con elementos humanos (un árbol que habla y siente, por ejemplo). En el guión se sienta un porcentaje considerable de esa identificación; el resto, lo llevará a cabo el actor junto con el director.

¿Cuál es la clave para el guionista? La cotidianeidad. El espectador se verá reflejado en situaciones en las que podría estar inmerso dadas esas circunstancias. Bien es cierto que el hecho de que no se identifique no significa que no le guste lo que está viendo. Con la película *A todo gas* (2001), de Rob Cohen, hay mucha gente que no corre en carreras ilegales, y que no modifica su coche para que corra a grandes velocidades; no se identificará demasiado con la temática superficial de la película, pero comprenderá las relaciones entre los personajes: por ejemplo, la aceptación o no aceptación en un grupo social, o agradar a los familiares de la persona de la que se enamoran.

Como se dijo en puntos anteriores, para que la historia cobre fuerza, tiene que ocurrir algo importante, que ponga en juego las prioridades de uno o varios personajes en un mundo cuyas reglas conozcamos.

El camino principal consiste en interesar al espectador a través de su identificación con el personaje: es el único modo de que la historia se interese, cuando las aventuras le ocurren a alguien. (García García y otros, 2006: 51)

No es descabellado decir que no existe el personaje sin el espectador que lo observe. Deberá hacer o sufrir cosas interesantes, que le afecten realmente, para que el espectador no sea ajeno a ello y quiera ser partícipe de lo que ocurre. De esta manera, reaccionará a la historia; se abrirá ante ella.

Carmen Sofía Brenes (2012) profundiza en su artículo “*Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética*” acerca de la forma en que el espectador interioriza una película y cataloga a los personajes. Destaca dos formas de “navegación”: en la primera, el espectador se une a lo que ve, viéndose de alguna forma arrastrado a contemplar esa historia. A partir de ahí, disfrutará o sufrirá con los avatares que viva el personaje en cuestión. Se da aquí la suspensión de incredulidad. La segunda navegación comprenderá el juicio que el espectador lleva a cabo sobre la película. Es el momento en que se plantea cuál es el mensaje de la historia, y si éste realmente ha calado lo que debía.

Su estudio viene al caso, ya que versa acerca de la constitución de buenos o malos personajes según la perspectiva poética de su construcción, diferenciándose así de la clásica distinción ética entre unos y otros. Aunque la autora en este caso no profundiza en los entresijos de la identificación al centrarse en otros temas, sí que hay que destacar que es un planteamiento general interesante, pues que, al fin y al cabo, viene a decir que el mensaje del filme no es descrifrable hasta que éste no llega al final. Es un punto importante a destacar, puesto que sin llegar al final de una película, el espectador, entienda o no de los entresijos del medio cinematográfico, no podrá realizar su valoración. No podrá decir si la película es buena o mala, y más concretamente, no podrá juzgar si el personaje protagonista, o cualquiera de ellos, es un buen personaje.

En adelante, este estudio propondrá un modelo de identificación susceptible de ser probado en adelante; un modelo que muestre la naturaleza progresiva y/o evolutiva de la identificación. Se centrará por ello en todo momento en el personaje, dueño de una serie de acontecimientos que son el comienzo de dicha identificación, pues, si no ocurre nada, no hay historia; sin historia, no hay película; y sin película, no hay público que asista a verla.

Se establecerán tres fases en la identificación del espectador: **comprensión, empatía, y emoción culminante.**

Cada una puede o no llevar a la siguiente, pero no hay una sin la anterior. No todas las películas consiguen emocionar vivamente, y es prácticamente imposible comenzar una película emocionando al espectador de esta manera, aun cuando se trate de una secuela en la que se conozca a todos los personajes principales y sus respectivos conflictos (por ejemplo, cualquier película perteneciente a una saga). Todo requiere su tiempo. Hay que ganarse al espectador poco a poco; en ocasiones se puede tardar poco tiempo, y en otras, mucho más. Otras, no se conseguirá.

Cuando se habla de *emoción culminante*, va referida a la conexión del espectador con el personaje; con la asunción del espectador con los deseos del otro, con el sufrimiento del espectador debido a lo que le ocurre al personaje principal, que se ha convertido ya en algo parecido a un amigo; a alguien cercano a él; a aquel que conoce perfectamente. Es el momento en que el personaje refuta las expectativas que el espectador ha puesto en él a lo largo de la película: el momento de la verdad.

Es primordial no confundir el hecho de emocionarse, con el de impresionarse. La película *Salvar al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg, comienza de manera magistral y espectacular con la famosa secuencia del desembarco de Normandía. El espectador asiste a una carnicería sin precedentes, donde el director coloca la cámara entre los disparos de los soldados, convirtiéndola en un testigo presencial del evento. Decimos que impresiona porque el espectador aún no conoce a los protagonistas; no puede sentir más que eso (que no es poco), debido a que no conoce los conflictos propios del protagonista. Al ser el comienzo de la película, se sabe que el protagonista, el Capitán John Miller (Tom Hanks) va a sobrevivir al asalto de la playa de Omaha; por ello, el espectador no temerá por su vida. Es una emoción de una naturaleza más estética, disfrutable en cuanto a observación, pero todavía sin implicación sentimental (a no ser que el espectador viviera en persona los hechos narrados, en este caso, el citado desembarco). Laura Fernández (2011) lleva a cabo un análisis exhaustivo del montaje de esta secuencia en su artículo “*Un ejemplo de análisis narrativo del montaje: esquema y colisión en Salvar al soldado Ryan*”. En él, profundiza en los valores que defiende dicha secuencia, e incide en la forma en la que el espectador interioriza lo que ahí ve:

Se trata de una secuencia realista, pero espectacular, una secuencia que reproduce la guerra buscando su autenticidad y verosimilitud (las colisiones tienen lugar dentro de un montaje más o menos invisible) pero que quiere que el

espectador siga siendo consciente de que hay un autor que busca y consigue su satisfacción. (Fernández, 2011: 58)

El hecho de que sea un acontecimiento histórico acentúa el interés del espectador, que concibe lo que ve como verdadero, y esto le anima a acercarse a la historia, que apenas acaba de comenzar. Una vez termine esta parte de la película, estará preparado para adentrarse en la historia de un grupo de soldados, y de cómo lucharon para rescatar a un único hombre en medio de una Europa destruyéndose a sí misma. Es un comienzo que, en resumidas cuentas, sirve para preparar al espectador, e impresionarle mediante la grandilocuencia de las acciones que se suceden, si bien no está aun implicado en ningún personaje con el que haya conectado lo suficiente como para lamentar su pérdida. Es un espectáculo que incluye escenas grotescas en las que los soldados, en plena playa, tratan de salvar miembros amputados por la metralla, o de ayudar a sus compañeros. Otros, tratan de avanzar como pueden siguiendo las órdenes que se les dicta. En gran multitud de casos, mueren. Por ello, la emoción que esta secuencia despierte no podrá ser la misma que la que se da cuando un personaje alcance su punto crítico al final de la película.

Las emociones se mueven en el terreno de la subjetividad, pero bien se pueden establecer parámetros que sirvan como base para una identificación mínima del espectador con el personaje o los personajes de una película. Al moverse el personaje en una línea de transformación permanente debido a los acontecimientos que le suceden, es factible establecer una relación directa con la atención del espectador a dicha línea, que debe crecer en interés y, por tanto, debe favorecer a la identificación con el personaje en cuestión. Así pues, la investigación se centrará ahora en la conexión que se establece entre el espectador y el personaje. Mostrará la identificación como un proceso evolutivo dentro de la narración, que puede ser claramente el que se expondrá en el siguiente punto.

2.2.5.1 Nuevo modelo de identificación

a) Comprensión

En el comienzo de la película, asistimos a una presentación de los personajes, junto con su entorno, y sus motivaciones. Comprendemos el sentido de la historia, su lógica interna, así como la de su protagonista o protagonistas.

Es primordial conseguir que el espectador **comprenda** aquello de lo que se habla; si no entiende de qué va la película, no podrá superar la barrera de la comprensión, y no será receptivo para con el mensaje de la película, sea cual sea.

Es un fenómeno cognitivo para el espectador. Más adelante hablaremos de la empatía cognitiva, que en definitiva, alude a este proceso. Pero no creo que en esta fase exista la empatía; ésta debe surgir a partir de unos mínimos de información que el espectador debe procesar.

En general, el espectador busca conectar activamente eventos por medio de la causa y el efecto. Dado un incidente, tendemos a suponer lo que podría haberlo causado, o lo que éste, a su vez, causaría; es decir, buscamos la motivación causal. (Bordwell y Thompson, 2000: 63)

Todo lo que ocurre en una historia responde a una pregunta inicial: ¿Qué busca el personaje? A través de esta respuesta, la causa primera, plantearemos el escenario en el que el espectador comprenda *qué* está viendo. En el caso de *Salvar al soldado Ryan* (1998), de Steven Spielberg, ésta fase irá referida a la presentación de la guerra en el marco de Europa, partiendo del desembarco de Normandía. Con ello, el espectador se sitúa en el tiempo y espacio en que acontecieron estos sucesos.

Podemos plantear la comprensión como el proceso en el que el guionista expone el mundo de la historia, así como todas sus partes, incluyendo a los personajes. En definitiva, es la presentación del personaje protagonista.

Es justo añadir que puede resultar una fase algo superficial. Syd Field (1995) explica algunos conceptos narrando historias de algunos de sus alumnos para tenerlos como ejemplos a la hora de escribir. Tomaremos la misma fórmula para explicar este modelo, ciñéndonos a una historia inventada para el caso, similar a muchas de las que hemos visto hasta ahora en cuanto a elementos que entran en juego, pero que no responde oficialmente a ningún argumento: el protagonista es un madrileño llamado José; es abogado, tiene una hija pequeña y se acaba de divorciar por haberle sido infiel a su mujer. Acaba de ganar un caso y se le presenta uno más importante.

El espectador no tiene tanta información como para empatizar con José; tan sólo conoce su entorno y su necesidad; la meta que quiere alcanzar, que es salir adelante tras haber cometido errores graves en su vida conyugal. Tendrá que sobreponerse a una serie de cambios que a priori son difíciles de encarar.

En esta fase simplemente se maneja una serie de informaciones que hacen que el público simplemente *comprenda* lo que está viendo, y que desarrolle ciertas expectativas en búsqueda de una respuesta clara: y esta es un mínimo de atracción por el personaje, cuyo universo y motivaciones le animan a aventurarse a saber más de esa historia.

Según Wishner (1906), para que un rasgo sea o no central depende del "contexto" en el que se produzca la percepción. Así, por ejemplo en el campo de la teoría del personaje "afectuoso" será central si el espectador está intentando construir la psicología del personaje en relación al comportamiento de éste con su familia y amigos, pero no los será si se trata de un universitario cuyo problema fundamental es el rendimiento académico. (García García y otros, 2006: 61)

Esta referencia nos sirve para situar lo importante de este punto, que es sentar las bases de la película: el rasgo central del personaje: *qué* quiere o necesita, y cuál es su situación inicial en el entorno que lo rodea. ¿Hasta cuándo abarcará? Podemos decir que hasta que el protagonista comienza a sufrir cambios importantes, o dicho de otro modo, cuando comience a encontrar obstáculos en el camino.

Por ello, es de vital importancia señalar el objetivo del protagonista en esta fase. Sin ello, sin conocer sus motivaciones, sin desvelar parte de su conflicto interno, el público no tendrá motivos para seguir adelante con esa historia. Como ya se mencionó en el punto referido al guión cinematográfico, el principio de una película es sumamente importante, ya que su finalidad es seducir al espectador con algo sólido. Si el personaje se muestra sin una tendencia clara hacia algo que quiere conseguir, el público no logrará comprender lo que está viendo.

Tanto ésta fase como las siguientes se englobarían, según Carmen Sofía Brenes (2012), en la primera de las dos lecturas que realiza el espectador del personaje, gracias a la suspensión de incredulidad. Pero podemos decir que la lectura que propone la autora se intensificaría especialmente al final de esta fase, ya que el espectador, conociendo la misión o el deseo del personaje, estará plenamente sumergido en la historia. Su incredulidad estará totalmente suspendida, y estará abierto a los nuevos acontecimientos.

Así descrito, ciertamente ésta fase de comprensión se plantea como un trance; un estado mental en suspensión, atento tan sólo a lo que ocurre en la pantalla. Los sentidos se focalizan hacia los acontecimientos que afectan al personaje. Resulta una imagen válida para el caso, ya que de lo contrario el espectador no podría llegar a emocionarse más adelante.

b) Empatía

Una vez presentado al personaje, el modelo procederá a presenciar elementos más profundos e intensos en el mismo. Es en ese momento cuando comienza la etapa de la empatía, pues se accederá a los aspectos más íntimos de su vida, y cómo no, a aquello que le hace superarse, o bien flaquear.

A partir de ahí, el espectador podrá plantearse seriamente situaciones en las que los personajes sean un fiel reflejo de conflictos cotidianos. Siguiendo con el ejemplo anterior de José, el abogado, es conveniente añadir que ahora además tiene problemas con su jefe: su puesto de trabajo en un importante bufete de abogados depende del caso al que está a punto de enfrentarse, y además la separación de su mujer ha hecho que la relación con su hija de 14 años se haya visto deteriorada, ya que culpa a su padre por el divorcio.

Se establece pues un primer punto de inflexión, ahondándose así en su situación emocional, especialmente en el caso de la relación con su hija, que ciertamente remueve sentimientos de culpa y a la vez de redención. Eso, junto con la presión que tiene en el entorno laboral, hace que el espectador se acerque al personaje, y se haga cargo de lo que está pasando.

La vida de José pende de un hilo, y el espectador quiere acompañar cada vez más a esa persona en ese duro momento, ya que el conflicto humano que tiene este personaje lo podría tener cualquier persona; o bien algún otro parecido. Esta es ya en una fase que comienza a desvelar sentimientos del personaje, y con ello, del espectador, pues él disfruta del personaje porque, de alguna manera, es un reflejo de él mismo. La herramienta principal a tener en cuenta en este apartado, es el conflicto. Ya sea interno o externo. La concatenación de conflictos procurará un aumento del interés sobre el personaje.

Los conflictos universales son la clave. Hay temas universales sobre los que crear estos conflictos: amor, traición, venganza, etc. El guionista, como el actor,

debe trabajar desde su propia experiencia para abordar tanto la construcción, como la ejecución del personaje. Debe encontrarse a sí mismo en el personaje, y desarrollar esa faceta, combinando siempre experiencia propia con la imaginación, con una dramatización que juegue siempre con lo verosímil; con lo posible.

¿Qué haría yo si fuese el personaje en esa situación? (...) ¿Qué tendría yo que hacer para hacer lo mismo que el personaje en esa situación? La línea entre la reacción emocional y la del personaje es una de esas fronteras invisibles que el actor debe cruzar, y no lo hace entendiendo la idea de que necesita hacerlo así. Debe aprender en "su" persona, y hasta que esto no es en cierto modo cumplido, el actor nunca se mueve más allá de un cierto nivel de promesa. (Hethmon, 1972: 96)

Queda clara la barrera en el caso del actor. Pero el guionista vive una experiencia similar. Debe aprender a distinguir su capacidad de reacción emocional de la de sus personajes, pero a la vez, tiene que tener en cuenta que su punto de partida es *él* mismo. Las historias que mejor triunfan son aquellas que tratan valores universales. Hollywood es especialista en ello, haciendo películas comerciales que tienen la misma lectura en prácticamente todo el planeta. Sabiendo qué mueve a la gente, obtendremos películas que gusten a las masas.

Empatía significa "ponerse en el lugar de otro". En las profundidades del protagonista el público reconoce una cierta humanidad compartida. Obviamente los personajes y los espectadores no son parecidos en todos sus aspectos; tal vez compartan una única cualidad. Pero hay algo en el personaje que nos toca la fibra sensible. En ese momento de reconocimiento, el público repentina e instintivamente quiere que el protagonista alcance su deseo, sea cual sea. (McKee, 2002: 178)

En la página web cuyo enlace se muestra a continuación se pueden encontrar varios tipos de empatía. Dicha página es: http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.php?art_id=40. Los tipos de empatía que señala son:

Empatía emocional. La empatía emocional alude a la capacidad de sentir lo que los protagonistas sienten, implicarse afectivamente de forma vicaria o sentirse preocupado por sus problemas (empathic concern) y experimentar socio-emociones ("sentir con los personajes"). Otra dimensión de la empatía emocional permite que el espectador se sienta preocupado por el destino o situación de dichos personajes ("sentir por los personajes"), lo que se asocia a sentir emociones como la compasión, la tensión o el suspense.

Empatía cognitiva. Se refiere al hecho de entender, comprender o ponerse en el lugar de los protagonistas, lo que se relaciona con la capacidad de tomar la perspectiva o adoptar el punto de vista del otro (perspective-taking). La empatía cognitiva permite que el espectador imagine cuáles son los pensamientos, sentimientos y estados mentales de los personajes de la narración e incluso ser capaz de anticipar las situaciones a las que se expondrán los personajes o inferir cuáles serán las consecuencias de las acciones de éstos.

En principio, ambas definiciones, aunque válidas, suponen otra forma de explicar el proceso, que desde luego resultan factibles. La empatía cognitiva va referida a la fase de comprensión que anteriormente fue explicada. La comprensión no implica empatía; es en sí un primer paso hacia ella; un comienzo. La emocional, por otro lado, se correspondería más con la tercera fase de la que hablaré más adelante: la **emoción culminante**.

Volviendo al caso, ante todo, es primordial entender la empatía como lo que es; de la forma en la que lo explicaba Mkee (2002): es en sí el ponerse en lugar del otro. Hecho esto, podrán llegar las emociones, y será entonces cuando podamos

hablar de empatía emocional (el proceso se da en su plenitud), o empatía cognitiva (el proceso se queda a las puertas de la emoción).

Así pues, y siguiendo con la línea argumental del modelo, todo comienza con la **comprensión**, y sigue con la **empatía**. El espectador siente no sólo atracción, sino que es capaz de ponerse en el lugar del personaje que observa. Reconoce sus virtudes, defectos, y conflictos como suyos propios. Eso es la empatía: verse, de alguna forma, reflejado en el prójimo.

Cuando más y mejor se disfruta de una película, es cuando un personaje tiene algo en común con el espectador; una cualidad, un comportamiento, un problema... Es decir, algún paralelismo con la vida real. El sufrimiento del personaje implica el acercamiento hacia él, a su punto de vista.

En función de la vulnerabilidad del personaje, el espectador recordará en mayor o menor medida la experiencia vivida en comparación con este personaje.

Esto es algo importantísimo para construir un personaje inolvidable, que es algo que todo guionista, y en consecuencia todo cineasta, desea de algún modo. No está de más decir que la ambición de todo artista es que su obra permanezca en la sociedad de forma indefinida: ser inmortal. Los personajes son una llave para hablar de la vida, e incluso para ser una parte de ella.

Normalmente los personajes inolvidables constan de un carácter tal que sorprende al espectador con reacciones inesperadas, aunque no diegéticamente incoherentes, pues, como ya se dijo en puntos anteriores, deben responder ante todo con una coherencia interna, pues de lo contrario el espectador lo concibe como algo inverosímil y artificioso.

La ficción es una mentira construida a base de verdades. Ni es falsa, ni es real. Cuando vemos una película, vemos algo que, si bien no es real, es verdadero, en la medida en la que es posible que cualquiera de nosotros pudiese reaccionar de

forma parecida a la de los personajes en esas circunstancias. Porque, no lo olvidemos, como decía Ortega y Gasset: una persona es ella y su circunstancia. La empatía se enriquece a base de conflictos, dudas, dimensiones, contradicciones... En el personaje.

Si nos gusta el Batman que nos ha venido ofreciendo el guionista, productor y director Christopher Nolan, es porque es un personaje imperfecto. Esto significa no que sea un personaje mal construido; más bien todo lo contrario, pues se trata de un personaje lleno de dudas, y con un claro talón de Aquiles: le asustan los murciélagos a raíz de un accidente ocurrido en su infancia.

Ese miedo es aquello que le motiva, pues lo utiliza para asustar a aquellos que ejercen el mal, convirtiéndose en “el hombre murciélago” (Batman). Su debilidad se convierte así en su fuerza, y en su vehículo para realizar las acciones que promueven sus principios inamovibles.

Puede que no sea posible sentir empatía por un tipo que se disfraza de murciélago para realizar actos heroicos, pero sí lo es por un hombre que ha tenido problemas cuando era un niño, al verse obligado a perder a sus padres de una forma injusta, y a crecer sin, sin comprender cuál es su papel a desempeñar en la vida. Es lógico sentir empatía con eso, porque es una tragedia verosímil que le puede ocurrir a cualquiera.

El paso que da Bruce Wayne de ser una persona perdida, insegura y llena de incertidumbres, a convertirse en Batman, es por una parte inesperado (para el que no conoce a Batman), y por otra apasionante, porque en este caso, en *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, se sientan de esta manera las bases de la comprensión del espectador hacia este personaje, así como la verosimilitud, tanto del personaje, como del mundo en que vive. Gotham se convierte en cualquier capital del mundo, con sus aspectos positivos y negativos, pues en todas hay crimen, corrupción, etc., así como fuerzas contrarias a esto.

La imprevisibilidad constituye una de las grandes riquezas de un personaje, que lo diferenciará de una marioneta con conductas programadas. Saber manejar esta imprevisibilidad es uno de los grandes desafíos del guionista. (Machalski, 2009: 81)

¿Quién iba a adivinar en *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola, que Michael Corleone, universitario, leal soldado y patriota estadounidense, ajeno a los negocios sucios de su padre y sus hermanos, terminaría convirtiéndose en el patriarca de todo lo que él repudiaba? ¿Quién iba a imaginar que su padre, Don Vito Corleone, permitiría que su hijo, el más sensible e intelectual de los cuatro, se convirtiera en el líder de la familia?

Las intenciones de Vito eran claramente la de conseguir que su hijo Michael llegara a ocupar un cargo político importante para que esto favoreciera a la familia Corleone. Es algo que él mismo confiesa a Michael, y que da gran profundidad no sólo a la historia en sí, sino a los dos personajes en cuestión, pues todo sale justo al contrario de como deseaban.

En la vida real muchas veces suele decirse que las cosas suceden al contrario de como realmente se desea. ¿No representa, por tanto, la saga “El padrino”, un claro paralelismo con la vida de todos nosotros? ¿No trata, acaso, temas universales, como la familia, la lealtad, el bien, y el mal?

Estas son algunas de las causas por las que esta saga es inolvidable para los espectadores, y por las que Vito y Michael Corleone son personajes eternos.

Con estos ejemplos es fácil percatarse de la cotidianeidad, en el sentido de los típicos comportamientos humanos: las dudas, la pérdida, el miedo, el deber para con uno mismo y con los demás, dificultades en la aceptación de uno mismo en un entorno determinado... Y todo ello, por supuesto, dramatizado, es decir, presentado en forma de drama, de conflictos que los personajes deben superar.

2.2 EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO: LA PERCEPCIÓN DEL PERSONAJE: IDENTIFICACIÓN

El proceso en sí de la empatía remite a una especie de “transvivencia empática”, donde el espectador se pone en el lugar del personaje y trans-vive en él. No percibimos nuestro cuerpo en acción, sino el cuerpo del otro. Se trata de una percepción gestáltica, súbita del otro. (García García y otros, 2006: 63)

Aristóteles afirmó que el arte es siempre una imitación de la realidad. Es sin duda la clave para las fases de comprensión y empatía de las que hablábamos anteriormente. La ficción imita a la realidad, y cuanto más verdad haya en esa imitación, más cómodos nos sentiremos con los personajes. Se podrá creer en ellos, y por ende, facilitará la aparición de sentimientos; de emociones.

Sin duda, el trasfondo de este estudio incluye valores didácticos a tener en cuenta, puesto que no hay que olvidar que al empatizar con alguien, aunque sea un personaje, siempre beneficia al aprendizaje del espectador, ya que desarrolla una capacidad importante a la hora de tratar con prejuicios sociales, o casos que nunca se había planteado.

No en balde se producen películas que tratan de crear un marco de conciencia sobre determinados temas. Por ejemplo, en *Philadelphia* (1993), de Jonathan Demme, se trata el tema del SIDA junto con el de la homosexualidad, en calidad de eliminar prejuicios, otorgando gran dignidad al personaje protagonista, que, aunque imprudente en su vida sexual, no pierde un ápice de respeto por parte del espectador. En este caso, el sufrimiento y la lucha de Andrew Beckett sirven como mensaje social a favor de la lucha contra la discriminación sexual, junto a la referida hacia los enfermos de SIDA.

Una vez estos conceptos están planteados en el guión mediante los acontecimientos que se encadenan en el protagonista (o protagonistas), llega el momento de la última fase de este procedimiento de identificación con el personaje: la **emoción culminante**. Muchas películas no consiguen alcanzar esta fase, pero las que lo consiguen se hacen un hueco imperecedero en nuestras vidas.

c) La emoción culminante

“Emoción” es un término ambiguo, pues no solo hay que ver la emoción como algo lacrimógeno; puede venir tanto de la mano de las lágrimas, como de la risa, de la carcajada. Está ligada al nivel de satisfacción del espectador con lo que ha visto. De sus sentimientos al respecto de lo que ve de sí mismo y de lo que conoce en la historia y en sus personajes. Alberga multitud de sentimientos, que incluso pueden ser contradictorios en un momento dado. Por ejemplo, es posible emocionarse en medio de un enfrentamiento entre el bien y el mal en una película cualquiera, sabiendo que debe primar la bondad, pero a la vez disfrutando de la maldad.

La RAE propone la siguiente definición del término: *Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.*

En la página Web <http://www.psicologia-online.com/> encontramos que la naturaleza de la emoción no está del todo dilucidada. No obstante, sí que la destaca como “una gran influencia sobre la conducta del hombre y de los animales”.

El estudio se referirá al concepto de emoción en ésta tercera fase como el conjunto de mecanismos que dejan una huella medianamente profunda en el sentir del espectador: la *emoción culminante*. Es la llave que confirma la participación del espectador en el relato; su respuesta final: el objetivo de todo cineasta. Una película es capaz de conducir por muchas emociones, pero es necesario catalogar este conjunto que desemboca en una principal, que en adelante se llamará *culminante*. Es a donde la fase de empatía irá o no a parar, según el fuero interno de cada espectador.

Anteriormente se argumentó a lo largo del marco teórico que el cine, en su construcción narrativa, se basa en las relaciones causa-efecto. Pues bien, estas relaciones se extienden a las existentes entre una película y un espectador. La

película puede así servir como estímulo para el crecimiento intelectual y/o emocional de los espectadores. Una vez una persona siente empatía por el personaje y por lo que le sucede, es entonces y sólo entonces cuando podrá sentirse vulnerable a lo que está contemplando, y será susceptibles de lamentar sus fracasos, o celebrar sus victorias. En pocas palabras, el espectador podrá vivir al personaje.

Llegados a este punto, es preciso volver a la historia de José. Si teniendo en cuenta la situación de su relación con su hija, a la que apenas ve por circunstancias laborales y familiares, se suma el hecho de que su ex mujer fallece en un accidente de tráfico, esto resulta un golpe duro para José, ya que sabe que ella merecía haber sido feliz. Potencia su sentimiento de culpabilidad, y a la vez el de redención de cara a su hija, de la que tendrá que hacerse cargo en adelante, muy a pesar de la chica, que continúa pensando mal del protagonista. Además, si José no gana en el caso en el que trabaja en este momento, seguramente será despedido. El personaje en cuestión tendrá que rehacer su vida desde cero, dedicándose a su hija adolescente, y sin poder quitarle ojo al caso del que depende su carrera. Todo esto combinado dará lugar a situaciones dramáticas, hasta la resolución de la película; aquí es donde el espectador es más vulnerable para poder emocionarse por las situaciones en las que José y su hija se ven inmersos; sufrirá en sus desencuentros, y en las difíciles situaciones en que la hija situará al padre. El momento culminante será aquel en que, en medio de una catarsis, José reconozca a su hija la actitud reprochable que tuvo para con su fallecida esposa, y confiese a su hija lo mucho que la quiere, prometiéndole estar siempre dispuesto a dar su vida por ella.

Paralelamente a esto, será una situación dramática aquella en la que consiga ganar el caso. Y cuando lo gane, su decisión será dejar el bufete de abogados en el que trabaja, lleno de ratas sin escrúpulos, decidiendo montar su propio negocio como abogado. El personaje habrá prosperado con respecto a su propia

naturaleza, resolviendo los conflictos que tanto le afligían, y resolviéndose como un nuevo ser humano.

Rápidamente, se puede observar que en estas líneas están las claves para construir escenas en las que será posible emocionar a un porcentaje determinado de espectadores, puesto que se tratan temas cercanos a todos, comprensibles por su cotidianeidad, empáticos por su reflejo de la verdad, y emocionantes por el dramatismo de dichas verdades. Hemos acumulado suficientes situaciones y motivaciones como para que estallen en este punto del proceso. Es posible relacionar esta parte de la *emoción culminante* con la llamada identificación desde el punto de vista de la psicología social de la comunicación:

Mediante esta identificación, se produce un acceso a fuentes de placer y goce yacentes en nuestra vida afectiva (no en la intelectual o cognitiva, como ocurre, en mayor medida, en la comedia). A través de esa identificación con el protagonista y sus aventuras, se produce el mecanismo más importante: la liberación de los propios afectos del receptor. (García García y otros, 2006: 56)

De este modo, las emociones del personaje se traspasan a las del receptor. Esa es la clave de todo arte; el culmen para el cual fue creado: para esos momentos íntimos que toda persona puede vivir a partir de una dramatización, o de la plasmación de un sentimiento en cualquier soporte artístico.

En definitiva, el proceso de identificación expuesto funciona en línea ascendente, según lo hemos expuesto aquí. No obstante, podría ser posible mostrar prácticamente a la vez las fases de la comprensión y la empatía. En una comedia tan disparatada como *Algo pasa con Mary* (1998), de Peter y Bobby Farrelly, estos procesos se dan de forma acelerada debido a la búsqueda de la comedia. Enseguida comprendemos qué busca el protagonista: conquistar a la citada Mary que da nombre al título. El espectador comenzará a sentir empatía por él en el momento en que tiene que conocer a los padres de ésta, y el padre,

que sorprendentemente es afroamericano, le pone constantemente en situaciones incómodas.

Una vez presentado el personaje, al ser sus problemas mostrados de una forma tan absurda, hace que el espectador entre antes en la historia. Si bien la emoción culminante de la historia se correspondería con el momento en que la chica corresponde al protagonista al final, son los momentos más divertidos los que más emociones despiertan el espectador, ya que, después de todo, es una comedia. En todo caso, nos encontramos ante el medio cinematográfico, un mundo dominado por la subjetividad. Cada persona interioriza a su modo lo que percibe del mundo que le rodea.

Hay multitud de maneras de conseguir la empatía del espectador en el cine. En *El discurso del rey* (2010), de Tom Hooper, se puede empatizar rápidamente con el protagonista, que tiene un problema en el habla: es tartamudo, y esto supone un gran conflicto interno en el protagonista, puesto que es uno de los herederos a la corona británica en los albores de la 2ª Guerra Mundial, y debe saber realizar comunicados a su pueblo.

Sobre sus hombros tiene una corona que le atterra por todo lo que conlleva; es una carga que no puede llevar dada sus limitaciones en el habla. Su problema es cercano a muchos espectadores, pues es comprensible en primer lugar, y provoca empatía al ver la impotencia que siente el protagonista cada vez que tiene que relacionarse con alguien a nivel formal. Sobre todo cuando conoce al profesor que será el que le ayude a hablar en público, y a leer sus discursos en voz alta. Todos hemos tenido una figura en la que inspirarnos para salir de un apuro, o simplemente para aprender algo en concreto.

La emoción culminante llegará hacia el final de la película, cuando afronte el discurso en el que diga que Inglaterra entra en la 2ª Guerra Mundial, siendo ya el rey de la nación.

Este hecho, sumado a la despedida del profesor, pone el punto final a una película emocionante no sólo por el hecho de que el rey pronuncie un discurso, sino porque es el final de esta historia, y a la vez, el comienzo de la guerra más violenta de la historia de la humanidad.

Vemos pues cómo la emoción culminante se erige como el principal objetivo a batir por parte de todo cineasta. El modelo propuesto sirve de referencia para cualquier guionista a la hora de plantear las vivencias de cualquier personaje, pues es la vida de éste la que despertará (o deberá despertar) un interés creciente en el espectador.

Sin esta relación entre la historia y el público, ninguna película podría alcanzar cota emocional alguna; es esa comunión mística, e incluso intelectual, la que hace que el ser humano pueda disfrutar del arte. Es la fuerza motriz que hace que una persona se anime escuchando una canción, viendo una película, o presenciando una obra de teatro. Es, al fin y al cabo, una conexión centrada en la comunicación entre personas: las que hacen películas, con las que ven películas.

2.2.5.2 Un caso curioso: el cine negro

¿Cómo identificarse cuando el personaje protagonista lleva a cabo acciones atroces al margen de la ley?

El cine negro se ha encargado de dar forma a nuestros instintos más primitivos, pues sus protagonistas son movidos por la codicia, la maldad, los vicios... Y nos gusta, nos engancha, y, cómo no, nos identificamos con ello. Por tanto, las tres fases expuestas se acoplan perfectamente al antihéroe.

Sus personajes son muy ricos, y muestran un claro camino hacia la autodestrucción. No obstante, ¿cómo es posible que nos identifiquemos con ellos? La respuesta a esta pregunta es fácil: se nos muestra un mundo en el que los personajes hacen todo aquello que nosotros seguramente nunca haremos. Los medios nos educan para acatar las leyes, portarnos bien con el prójimo, no ser egoístas... Pero en estas películas, los personajes siguen el camino que para nosotros siempre va a permanecer oculto. Por eso es tan fácil simpatizar con ellos; por eso nos enganchan.

Incluso resultan perturbadores, y a la vez graciosos, momentos y frases, como en la película *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese, en el que el protagonista afirma abiertamente que siempre quiso ser un gángster, ya que ello incluía multitud de ventajas, como tener siempre aparcamiento, protección, dinero, lujos, etc. El humor negro presente en varios momentos del filme ayuda a que el entretenimiento sea llevadero, a pesar de la violencia. Es un humor, por tanto, que actúa como nexo entre la violencia y las conductas autodestructivas, y el espectador. Dominic Parent-Altier, en su libro *Sobre el guión*, señala lo siguiente:

El personaje principal es el protagonista, al o a la que le ocurre lo que pasa en la historia-ya sea humano (Hamlet, León), animal(...)vegetal(...), construido con

2.2 EL PERSONAJE CINEMATOGRAFICO: LA PERCEPCIÓN DEL PERSONAJE: IDENTIFICACIÓN

*resina sintética (E.T.), elaborado en dibujo animado(...), o creado matemáticamente con una computadora (Toy Story). Encarna el **tema** y alrededor de él se teje el argumento. Su **motivación**, su **meta**, presentes en la pantalla son los motores del conflicto que deberá resolver franqueando todos los obstáculos con valentía y éxito. El protagonista es el héroe de la película con el que el espectador **se identifica**. El protagonista constituye pues el centro de la acción. (Parent-Altier, 1997:89)*

Desde luego, si hay algo que añadir a esta cita, es que el protagonista no siempre tiene por qué ser el héroe; también puede serlo el antihéroe. En *El halcón maltés* (1941) de John Huston, el protagonista, Samuel Spade (Humphrey Bogart), es el protagonista, siendo a la vez un personaje cuyos valores morales son profundamente cuestionables, pues es un mujeriego que busca la mayor fortuna posible. Aunque preserve ciertos valores con los que el espectador pueda comulgar, no deja de resultar un hombre ambiguo. Y en esa ambigüedad reside su humanidad, y con ello su atractivo. Antonio Santamarina (1999) afirma lo siguiente:

Películas que ofrecen, desde la ambigüedad en la que se instalan sus contenidos, un retrato metafórico, y en presente, de los males que aquejan a la sociedad norteamericana de la época en la que sus títulos se asoman a la pantalla. (Santamarina, 1999:13)

En *Perdición* (1944), de Billy Wilder, Walter Neff (Fred MacMurray) , se mueve por dos intereses: el dinero, y una mujer. Esa combinación le resultará letal, puesto que son las causas que le encaminarán hacia su autodestrucción.

Lo que debe destacarse de estos ejemplos, es que no hacer falta ser un héroe para ocupar el rol de protagonista; de hecho, puede ser más interesante que ese rol lo ocupe el antihéroe; un personaje cuyas debilidades marquen la línea argumental del filme, deleitando a la parte más oscura del espectador, y a la vez

funcionando como mensaje didáctico y moralizante. Una constante en estas películas, es que al final deberá existir una justicia que deje a cada personaje donde le corresponda. Si éste ha obrado mal, indudablemente será castigado.

Un ejemplo vital dentro del género, es la trilogía de Francis Ford Coppola, *El padrino*, donde asistimos a la degradación humana de la mano de Michael Corleone, quien en la primera película no es presentado como un héroe de la 2ª Guerra Mundial que acaba de volver a casa, y que poco tiene que ver con los oscuros negocios de la familia Corleone. No obstante, conforme avanza la historia se ve inmerso en situaciones que poco a poco le van transformando en aquello que tanto evitaba al principio. De esta forma, se acaba convirtiendo en el patriarca de la familia, una vez muerto Don Vito Corleone, su padre.

A partir de ahí, hará lo que sea por salvaguardar los intereses territoriales y económicos de la familia; hará lo que su padre esperaba de él; lo que todos esperan de él. Michael se degrada hasta tal punto, que incluso manda asesinar a su hermano mayor, Fredo, por una fatal equivocación de éste último para con la familia.

La historia finaliza con el arrepentimiento del protagonista, que acaba totalmente solo sus días, tras haber visto cómo asesinaban a su hija delante de sus propias narices. Así concluye la trilogía. Este final demuestra que incluso el antihéroe puede dar lugar a un desenlace emotivo de la historia. El espectador sufre con el personaje si éste despierta emociones en el espectador; esto es una realidad; es la emoción del cine.

2.2.5.3 Conclusiones generales

La identificación es la pieza de conexión fundamental entre el espectador y la película. Es la fuerza mediadora entre un lado y otro, y sin ella, la película permanecería aislada en la pantalla, sin afectar en modo alguno al espectador; sin conseguir arrancarle pavor, escalofríos, sonrisas, lágrimas, carcajadas... Sin emociones, las películas no tendrían apenas interés en la sociedad. Para que exista identificación con los personajes, el espectador debe percibir rasgos humanos en ellos, aun cuando estos no sean humanos de carne y hueso y sean personajes de animación. La clave es introducir estructuras argumentales y conflictos que sean cotidianos, y a la vez míticos. *Toy Story* (1995), de John Lasseter, centra su argumento en un grupo de juguetes que habitan el cuarto de un niño llamado Andy. El espectador logra identificarse con los juguetes gracias a que éstos reúnen características humanas, y se preocupan por las cosas que a cualquiera le preocupan, por ejemplo, la aceptación de un nuevo compañero, como ocurre en esta película en la relación entre Woody y Buzz.

El arte es una expresión de la condición humana; un espejo muy peculiar en el que nos observamos, ya sea para bien o para mal. Anne Huet lo resume muy bien en su libro *“El guión”*:

El recuerdo que se siente por una película, incluso su recuerdo, a menudo está ligado a las emociones que nos suscitaron los personajes. Este vínculo es tanto o más fuerte cuando nos identificamos con alguno de ellos. (Huet, 2006:52)

El intelecto permite a las personas ser conscientes de sí mismas, y de sus emociones. Resulta un logro sin precedentes para el ser humano el hecho de poder conmoverse con sus propias creaciones; ser consciente del milagro que supone el saberse a sí mismo, de entenderse, y de contradecirse por momentos. Es en la propia humanidad donde habita la esencia de la identificación: permite dejar a un lado el raciocinio, y cede el paso a la emoción.

2.3 MODELO DE CREACIÓN DE PERSONAJES CINEMATOGRAFICOS

Las fuentes creativas yacen en aquello, lo que quiera que sea, que despierta los poderes conscientes o inconscientes de su imaginación. Esta es la auténtica lógica de la vida del artista. (Hethmon, 1972: 97)

La creación de personajes, como disciplina artística que es dentro de la escritura del guión cinematográfico, no es algo especialmente cuantificable. Cualquier cosa puede hacer que alguien se embarque en la construcción de un personaje: una canción, una persona que ya exista, una situación vivida o imaginada... El detonante que lleva a querer crear una vida ficticia desde cero no se puede premeditar; como la propia historia, es algo que surge de manera espontánea, motivada bien por motivos artísticos, psicológicos, sociales, o, cómo no, económicos.

En efecto, un personaje no es un pensamiento general, o aquello que simplemente existe o no. Un personaje es aquello que quiere o evita, que desea u odia, huye o ama, teme o goza... Un personaje es una persona, y su experiencia, movida por su deseo que le lleva a un lugar, estado, persona, cambio, objeto... El personaje tiene que ser poderoso para sostener el deseo final del público, en saber más que él, tiene que ser presentado como una fuerza de voluntad final, debe querer, tener un objetivo de deseo y descubrir o saber lo que quiere, siendo más poderoso cuando tiene deseos contradictorios. Crear un personaje consiste, pues, en diseñar un deseo. (Ortiz Álvarez, 2006: 798)

¿Cómo surge esa necesidad de crear un deseo? Puede darse de muchas formas. Si una productora contrata a un guionista para elaborar un guión de ficción acerca de un ladrón profesional, por ejemplo, el guionista ya se hace una idea de por dónde van los tiros de la historia. Syd Field (1994) distingue dos formas de abordar un guión: o bien se tiene una idea y se adaptan los personajes a ella,

o bien se crea al personaje y la historia parte de él. Para esta empresa en cuestión, ambas vertientes pueden ser perfectamente válidas. Cualquier excusa puede servir como impulso que inicie el proceso de creación.

Una vez que el detonante (sea el que sea) ha cautivado al guionista, y le ha empujado a crear, éste tratará de establecer una estructura narrativa, en la que tendrá que colocar a los personajes. Y es que, sin conocer mínimamente la estructura, difícilmente se podrá construir un personaje. Como se decía en puntos anteriores, el final hace la película, y con ello, al personaje. Es un punto estructural culminante, y que determina en gran medida el resultado de la creación.

En este punto se aportará una metodología para la creación de personajes en este tipo de narrativa audiovisual, con el fin de aportar un *modus operandi* a algo tan ambiguo como es este arte. Dicho esto, antes de poder aplicar nada, hay cosas que se escapan a toda ambición estructural, ya que, el guionista, como primer visionario de la película, aplica sus vivencias a la historia, y cómo no, a los personajes.

...Al final siempre tendrá que acabar remitiéndose a su propia experiencia. No hay ninguna otra forma de poder averiguar si su personaje está bien caracterizado. Nadie más puede decirle si su personaje resulta verosímil, real y coherente. Deberá confiar en su más íntimo sentido de cómo son las personas realmente. (Seger, 2000: 35)

No obstante, cabe subrayar el mensaje que este estudio debe transmitir: lo más importante, es la verdad. Para dar vida, hay acudir a la vida. De lo contrario, sólo se dará a luz a un reflejo muy difuso de lo que es la realidad. La ficción no es real, pero sí que incluye verdad, y alcanzarla es la meta de todo artista. Pocos autores se han propuesto crear una metodología de creación de personajes en el cine; una tarea que comprende cualquier apelativo

exceptuando el de la sencillez. Un personaje depende de infinidad de parámetros: elementos que tienen que combinarse correctamente y funcionar como si de un reloj suizo se tratase. Algo, por otro lado, difícilmente cuantificable, ya que depende en gran medida de las motivaciones y aspiraciones personales del creador.

Gabriel Martínez I Surinyac (1998) propone un proceso de creación donde encontramos varios pasos, partiendo de una descripción física, dándole después un nombre (que dependerá del contexto en que se mueva), y concluyendo en el universo privado, donde encontramos la personalidad psicológica.

El relato cinematográfico, junto con la narrativa específica que lo compone, no es una ciencia exacta, y aunque se tengan en cuenta todas las herramientas habidas y por haber, nunca hay suficientes garantías de que público y crítica acaben totalmente satisfechos con el resultado. No obstante, siempre es bueno conocer procesos y herramientas de las que el guionista puede echar mano, y en las que productores puedan reparar llegado el caso.

Al haber explicado en puntos anteriores algunos parámetros referentes a la creación de personajes en el cine, podemos ir más directamente a la metodología que propongo, aludiendo, cómo no, a otros autores relacionados con la materia.

Por el contrario, otros estructuralistas, interesados en narraciones más complejas, han llegado a reconocer la necesidad de una noción de personaje más abierta. Por ello, Todorov defiende la actitud de Propp respecto al personaje, pero al mismo tiempo distingue dos categorías amplias, las narraciones centradas en la trama o psicológicas y las centradas en los personajes o psicológicas. (Galán Fajardo, 2007:1)

No hay una respuesta clara a la pregunta de qué fue antes, si el personaje, o la historia. Hay múltiples formas de abordar el asunto, pero la conclusión siempre será la misma: la creación del personaje es un proceso entrelazado con la creación de la historia, y es por eso que no se debe permanecer al margen de ello. Creando al personaje, se crea la historia, y a través de él bullen los temas que van surgiendo a lo largo de la misma. Syd Field (1994) exponía varios elementos básicos que a su juicio en la creación de personajes, son básicos. Distingue además entre la vida interior del personaje, y la vida exterior.

No obstante, se puede establecer una metodología más completa, haciendo hincapié en otros términos, y teniendo en cuenta las vicisitudes a las que se enfrentará el personaje; una metodología aplicable tanto a personajes protagonistas, como secundarios, donde primará el final del viaje personal del sujeto.

Es importante considerar el desarrollo del personaje a lo largo de la historia cuando lo estamos creando, ya que no solo creamos un cuerpo; creamos una vida, que comprende una serie de acontecimientos que se abren paso desde el comienzo hasta el final de la película. Determinados acontecimientos son de importancia capital, y hay que tener en cuenta las sorpresas que debe aportar el personaje.

Por ejemplo, Darth Vader ha pasado a la historia del cine gracias en buena parte a su intervención en el final de *El imperio contraataca* (1980), de Irving Kershner, donde se da la popular escena que podemos ver a continuación, en la que, tras cortarle un brazo, confiesa a Luke Skywalker en realidad es su padre (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=peh2T2543ec>.

Así pues, se propondrá un proceso de creación derivado de todo lo aprendido de diversos autores de los que se ha estado hablando hasta llegar a este punto. Un proceso favorable para cualquier tipo de personaje, sea de la naturaleza que

sea, e incluso si se trata de una adaptación, pues el guionista podrá echar mano de todas las herramientas, con la diferencia de que ya sabe lo que ocurre con el personaje. Lo único que tendrá que tener en cuenta, llegado el caso, es el punto de vista del autor original, ya que le permitirá saber hasta dónde quiere llegar con el proceso de adaptación a un nuevo filme.

La responsabilidad del personaje dentro del texto narrativo parte de que en ellos puede ir depositada la propia personalidad del autor, que incluso habla a través de su voz, en ocasiones de manera explícita. Ese depósito es uno de los primeros en desaparecer cuando se produce la adaptación, porque el personaje que transita sin cuerpo por las páginas de la novela adquiere en el relato cinematográfico uno: la presencia física, identificable, gestual y psicológica del actor que lo encarna, pero que es sólo su representante. (Manzano Espinosa, 2008: 96,97)

Dicho esto, la metodología de creación que será expuesta consta del siguiente esquema conceptual:

1) Circunstancia establecida.

- Función.
- Tiempo y espacio.
- Biografía: de dónde viene.
- Determinar su objetivo.

2) Caracterización física:

- Estado físico, rasgo especial, ropa, carencia.

3) Caracterización psicológica:

- Temperamento.
- Conflicto interno.
- Diálogos.

4) Relaciones

- Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos íntimos.

-Plantear el estado del resto de relaciones sociales:
trabajo, conocidos...

5) Viaje que recorre

-Transformación que sigue a lo largo de la película: consecución o no del objetivo y forma en que lo logra o perece.
-Tramas interiores que lo componen.

6) Tipo de narrador

7)Nombre

Dicho esto, en los subapartados sucesivos será desarrollado cada punto del proceso. Servirá de guía para cualquier profesional o amateur a la hora de desarrollar personajes cinematográficos, y puesto que no contradice ni obstaculiza el criterio de otros autores en la materia, podrá nutrirse de ello según la necesidad que presente.

2.3.1 Circunstancia establecida:

Comprende la situación de partida del personaje, tanto a nivel externo, como a nivel interno. Se establece así el fondo del personaje; el universo en el que se moverá a lo largo de la película. Si bien, diremos que esta es la base teórica del mismo, ya que en este punto se acuerdan cosas que no necesariamente tienen que verse en la película, como por ejemplo la biografía del personaje.

Incluye varios aspectos:

2.3.1.1 Función: se refiere al lugar que ocupa el personaje dentro del relato. En cine, puede ser protagonista, secundario, o episódico. Estas categorías son las más superficiales, y en las que más rápidamente podemos catalogar un personaje.

No obstante, hay más categorías en las que podemos catalogar al personaje. En *Morfología del cuento*, Vladimir Propp habla de varios tipos de personajes: el héroe, la princesa, el agresor, el auxiliar, el padre de la princesa, el donador... Antonio Sánchez-Escalonilla (2002), por ejemplo, habla de la figura del sabio anciano como iniciador y entrenador del héroe, estableciéndose éste como el principio de la forja heroica. Supone así una ruptura en la tranquilidad establecida al principio de la historia; son, como dice el autor, *personajes casi siempre imprescindibles que a menudo dedican sus últimas fuerzas a impedir que la estirpe de los héroes se extinga sobre la tierra*. (Sánchez-Escalonilla, 2002: 143)

Cada tipo de historia puede mostrar varias tipologías de personajes, de acuerdo al universo que exponga la misma.

Por tanto, lo primero que se puede concretar, es si el personaje en cuestión es protagonista, secundario, o episódico. Después, lo conveniente es comenzar a hacerse preguntas sobre el mismo, e intentar darle otra categoría que aporte

más profundidad a su significado formal en la historia. José Luis Alonso de Santos (1998) hace varios aportes a esta cuestión, ofreciendo una escueta lista de modelos actanciales que bien pueden ser tenidos de referencia en un primer momento:

SUJETO: protagonista que busca un objeto (meta).

OBJETO: la meta del sujeto.

DADOR: el que encomienda al protagonista una meta otorgándole fuerza o auxilio.

AYUDANTE: el que ayuda al protagonista en su conflicto principal.

RECEPTOR: el que recibe el beneficio de que el sujeto haya alcanzado la meta.

ANTAGONISTA: el que se enfrenta al protagonista.

OPONENTE: el que ayuda al antagonista.

ANTISUJETO: el que en una subtrama, busca su propio objeto, y, al hacerlo, choca con el protagonista.

DIMENSIÓN: son otros puntos de vista sobre la trama (variación formal).

TEMÁTICA: Narrador que define la idea central de una obra. (Alonso de Santos, 1998: 259)

Más allá de eso, se podrán desarrollar los tipos de personaje existente en función de su dimensión universal:

Tipos de personaje según José Luis Alonso de Santos

José Luis Alonso de Santos (1998), expone en “*La escritura dramática*” varios tipos de personaje, atendiendo a valores de un corte más complejo en su concepción, y de naturaleza externa a la historia: el arquetipo, el tipo, el estereotipo, la alegoría, e carácter, el rol, y el individuo:

a)- El arquetipo se corresponde con una serie de rasgos que traspasan las barreras literarias, encarnándose en un personaje que se convierte en un mito;

en un fragmento de la cultura popular. El autor cita a Prometeo y a Edipo como ejemplos de esta categoría.

b)- El tipo reúne una serie de características que en su origen eran tópicos, pero que con el tiempo han creado su propia tradición. El autor destaca aquí la figura del esclavo, del soldado fanfarrón...

c)- El estereotipo viene a ser un personaje hecho a través de tópicos, a modo de retrato robot.

d)- La alegoría es la personificación de un concepto complejo, universal para el ser humano. Como dice el autor, es la plasmación metafórica de algo abstracto, como puede serlo la muerte, por ejemplo.

e)- El carácter es una forma de ser propia del personaje, y fácilmente reconocible y previsible para el espectador. En la comedia esto alcanza las cotas más interesantes:

La anticipación por el espectador de las posibles reacciones del personaje ante un conflicto o dificultad crea una gran complicidad con lo que ve. Cuando comprueba el resultado positivo de sus "anticipaciones", o bien la sorpresa por una respuesta nueva que no había calculado, surge la respuesta humorística.
(Alonso de Santos, 1998: 252)

f)- El rol se corresponde con la representación de una corriente social en un personaje. A veces estos personajes no tienen siquiera un nombre propio, tal y como señala el autor. Responden a una causa concreta en el relato, por ejemplo, el padre del protagonista.

g)- El individuo se basa en la construcción psicológica y en el estudio del comportamiento humano. El personaje muestra un perfil original y complejo, fruto de la observación y el análisis del autor.

(...) Definido psicológicamente con arreglo a los conocimientos generales sobre el comportamiento diferencial humano que se posee en el momento de escribir la obra. (Alonso de Santos, 1998: 253)

Este es, por tanto, el primer marco de creación en el que se trabajará, estableciendo unas primeras dimensiones del personaje: qué papel hace a nivel externo e interno; preguntarse cosas como ¿quién es el protagonista? Y después ¿Es un héroe? ¿Funciona como una alegoría?

Arquetipos de Christopher Vogler

Al profundizar más dentro de los arquetipos, encontramos lo que Christopher Vogler (1998) propone aludiendo al camino del héroe, describiendo varios arquetipos básicos que según él toda historia puede contener. Son el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra, y el embaucador. Cada uno responde a una serie de funciones determinadas, como arquetipos que son:

a) **El héroe** es el protagonista absoluto, y tendrá que hacer frente a su destino para demostrar su valía. Sus cualidades universales conectan con el espectador. Hay varios tipos de héroes:

Sociables: aquellos que viven en sociedad y armonía con los suyos hasta que tienen que marcharse de ese ámbito conocido para él. Un ejemplo es Frodo Bolsón en *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (2001), de Peter Jackson.

Solitarios: todo lo contrario a los anteriores. Operan a su aire en todo momento. Empiezan solos y terminan solos. Esto lo vemos por ejemplo en el protagonista de *El jinete pálido* (1985), de Clint Eastwood.

Catalizadores: hacen que los que les rodean cambien su forma de ver las cosas y crezcan de algún modo. Es lo que ocurre con el perro protagonista de *Air bud* (1997), de Charles Martin Smith, cuyas acciones consiguen que los que le rodean se conviertan en mejores personas.

El antihéroe: donde destaca dos tipos: uno se corresponde con ciertos rasgos del héroe normal, pero que se muestra cínico y vulnerable; el otro, va con la tragedia de personajes que realizan acciones que el espectador no aprueba. Un ejemplo del primer caso puede ser Al Pacino en *Atrapado por su pasado* (1993), de Brian de Palma; y en el segundo, Henry Hill en *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese.

b) El mentor: tiene la obligación de enseñar y predicar con el ejemplo a su discípulo. Otorgan un obsequio, o en palabras del autor, un don, que puede ser un objeto, un entrenamiento... Debe además motivarle; demostrar fe a la empresa del aprendiz, sobre todo cuando el héroe es reticente a afrontar su destino. Por último, tiene que sembrar cierta información que más tarde adquirirá gran importancia. Hay varios tipos:

Oscuros: a la vez el mentor y el guardián del primer umbral; maestro y enemigo a batir. Aquí, *la máscara del mentor suele ser un señuelo con el que se tienta al héroe para que se interne en el peligro*. (Vogler, 1998: 82) Un ejemplo es Ras'Al Gul en *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan.

Los mentores caídos: aquellos que no consiguieron los éxitos deseados y vagan buscando algo que les ilumine. Es el discípulo el que le hace crecer. Un ejemplo es Sean Maguire (Robin Williams) en *El indomable Will Hunting* (1997), de Gus Van Sant.

Mentores de continuidad: son aquellos que no cesan de apoyar al héroe. Adjudican tareas, misiones... Un ejemplo es Alfred en *Batman begins* (2005), y *El caballero oscuro* (2008), ambas de Christopher Nolan.

Los mentores múltiples aportan distintas disciplinas al alumno, consiguiendo este un entrenamiento más completo. Es lo que ocurre en la película *Hacia rutas salvajes* (2007), de Sean Penn: el protagonista madura a través de sus experiencias con las personas que conoce en su camino.

Los mentores cómicos aportan una visión divertida en comedias románticas. Le aconseja sobre el amor. Podemos ver esto en la película *Hitch, especialista en ligues* (2005), de Andy Tennant. Aquí, el protagonista, encarnado por Will Smith, trabaja aconsejando a hombres cómo conseguir el amor que tanto ansían.

El mentor como chamán. Traen visiones al héroe para que éste pueda llevar a cabo su misión. Esto es lo que hace la Abuela Sauce en *Pocahontas* (1995), de Mike Gabriel y Eric Goldberg.

Los mentores internos son evocaciones en sí mismas del propio héroe al recordar maestros del pasado que le influyeron y cuyas lecciones perviven en él. Un ejemplo de este caso lo vemos en *Master & Commander: al otro lado del mundo* (2003), de Peter Weir, cuando el protagonista, Jack “el afortunado” rememora con los suyos lo que aprendió de su maestro cuando se inició como marinero.

c) El guardián del umbral es el primer peligro al que el héroe se enfrenta. Es la primera prueba seria que debe resolver con éxito. Esta figura puede tener diversas formas, según la naturaleza de la historia.

d) El heraldo es el mensajero del cambio en la trayectoria del héroe. Puede ser bueno, neutral, o malo. En el tercer caso, puede ser el esbirro del villano, o el villano mismo. Es en sí el enlace que pone al héroe en contacto con lo desconocido. Informan y motivan acerca de lo que va a ocurrir. Pone a prueba al héroe.

Los heraldos desempeñan la importante función psicológica de anunciar la proximidad de un cambio. Algo en lo más íntimo nos dice que estamos listos para el cambio y nos envía un mensajero. Podría tratarse de una ensoñación, una figura onírica, una persona real o una idea nueva con la que nos topamos. (Vogler, 1998: 92)

Un ejemplo de heraldo se encuentra en el personaje de Mirage, la compañera de Síndrome en *Los increíbles* (2004), de Brad Bird. Es la compinche del enemigo a batir, que de alguna manera anuncia el mal que está por venir al protagonista.

e) **La figura cambiante** se corresponde con impredecibles presencias que cambian de registro a lo largo de la historia.

Estos personajes cambian su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera tal que el héroe y el público encuentran dificultades para interpretarlos. Así, pueden confundir al héroe y tenerlo en ascuas, siendo así que su lealtad o su sinceridad a menudo se pone en duda. (Vogler, 1998: 94)

Suele tratarse de un personaje del sexo opuesto, y simboliza el impulso de la transformación. Puede tratarse tanto de aliados como de enemigos.

En la película *En tierra de hombres* (2005), de Niki Caro, se observa la figura cambiante en el padre de la protagonista, que se nos presenta como contrario a ella, y termina poniéndose a favor de la misma. Pasa de ser un mal padre a un padre comprensivo.

f) **La sombra** se corresponde con el lado oscuro, y se encuentra en el villano y demás enemigos.

Cuando el protagonista queda paralizado por la culpa o la duda, actúa de un modo autodestructivo, expresa deseos de muerte, se abandona a su propio éxito, abusa de su poder y se vuelve egoísta en lugar de sacrificado, con toda

probabilidad podemos afirmar la sombra se ha apoderado de él o ella. (Vogler, 1998: 102)

La sombra puede estar también del lado del héroe, aportando claroscuros a su personalidad. No obstante, la sombra puede presentar humanidad para conectar hasta cierto punto con el espectador. De esta manera, le es más cercana y realista. En definitiva, son sentimientos ocultos que a veces tienen su lado positivo en el mensaje final de la película.

g) El embaucador: Es el respiro de las grandes tramas; el relajante del espectador. Otorga risas en momentos puntuales, aunque `pueden resultar peligrosos, como el Joker de *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan. En la versión positiva, el héroe embaucador es aquel que siempre consigue burlar a su oponente. Es por tanto, el más listo, el más perspicaz.

Estos son, finalmente, los arquetipos que fácilmente se pueden encontrar en cualquier historia. Son papeles que han estado ahí desde hace cientos de generaciones. En cualquier historia se encuentran esos perfiles. En el artículo de Elena Galán Fajardo (2003) "*La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos*", ésta habla de cómo la mitología se ha postergado hasta nuestros días, comparando los mitos antiguos, como el de Jasón y los argonautas, se han acabado convirtiendo en tramas maestras para muchas películas de la actualidad. Sin ser conscientes, éstos han logrado asentarse en el imaginario popular. Cita a algunos de los autores ya mencionados en esta tesis, y expone brevemente otra lista de arquetipos procedente de Carol S. Pearson (1992) en "*Despertando los héroes interiores*". Dichos arquetipos son el inocente, el huérfano, el guerrero, el bienhechor, el buscador, el destructor, el amante, el creador, el gobernante, el mago, el sabio y el bufón. Cada persona puede contener la esencia de cada uno de ellos según la situación en que se encuentre, siendo proclive a convertirse en cualquiera de ellos a lo largo de su vida.

2.3.1.2 Tiempo y espacio: en este paso, lo que hacemos es dar solidez al personaje a través de su entorno. Se establecerá dónde se ubica la historia: en qué lugar o entre qué lugares suceden las cosas. Eso por un lado. Por otro, tendrá que hacerse lo mismo con la época en la que serán ubicados el personaje y la historia. Puede incluir incluso varias épocas. Este punto es tremendamente importante; sobre todo en películas en las que se narran las andanzas de personajes históricos, como en el caso de *La locura del rey Jorge* (1994), de Nicholas Hytner.

Tiempo y espacio son elementos inseparables, ya que la época marca el estado de las cosas. En *Regreso al futuro* (1985), de Robert Zemeckis, vemos que la película se centra en un lugar, el pueblo de Hill Valley; eso sí, en dos etapas separadas por 30 años: 1985, y 1955. Cuando el protagonista, un adolescente llamado Marty McFly, viaja accidentalmente al pasado, se reconoce fácilmente el mismo pueblo, pero con los matices temporales que lo diferencian de la época futura de partida.

Por otra parte, *Alien, el octavo pasajero* (1979), de Ridley Scott, transcurre en una época futura, en la que los seres humanos realizan viajes interestelares. El espacio en que transcurre la mayor parte de la acción es una nave espacial: la *Nostromo*, un lugar lúgubre, lleno de oscuridad, perfecto para ambientar el terror que se desatará con el monstruo. Por último, se abarcará el tiempo en la medida del tiempo diegético que abarca la película. ¿Cuánto tiempo ocupan los acontecimientos que se narran? ¿Un año? ¿Un día, como en el caso de *Un día de furia* (1993), de Joel Schumacher? ¿Miles de años, como en *2001: Una odisea en el espacio* (1968), de Stanley Kubrick? Esta cuestión no responde al dónde ni al cuándo, sino a ¿Cuánto?

Ya se habló en puntos anteriores acerca del tiempo y el espacio, citando a varios autores, así que no aportaría gran cosa decir mucho más aquí; tan sólo cabe destacar que teniendo en cuenta el DÓNDE y el CUÁNDO, el personaje en

cuestión podrá empezar a andar, ya que irá teniendo un suelo sólido que pisar, y un mundo que explorar. Más adelante estableceremos las pautas que compondrán el camino que debe atravesar.

2.3.1.3 Biografía: este punto responde al POR QUÉ del personaje; nos muestra todo lo que ha vivido (a grandes rasgos o no) y que le ha dejado en este punto de su vida, a las puertas de la historia en la que va a participar. Syd Field (1994) se refiere a esta parte como la vida interior del personaje, aunque en este trabajo la vida interior será referida a la psicología y el conflicto o los conflictos internos del personaje.

No obstante, bien es cierto que hay relación entre ambos extremos, pues la biografía explica conflictos internos patentes en el presente de nuestro personaje. Sus vivencias han orientado su vida en una dirección que le han dejado en este punto cero de partida. En la biografía es importante señalar dónde nació el personaje, tener clara su infancia, su madurez (la que haya podido alcanzar dependiendo de la edad que tenga), destacar los momentos más felices y los más dolorosos de su vida pasada, ilusiones frustradas, etc. Esto ayudará a conocerle mejor, y a ser consciente de sus debilidades, que irán saliendo a lo largo de la historia. Elena Galán Fajardo (2007), defiende acertadamente que los rasgos principales del personaje vienen de su pasado:

La utilidad de elaborar biografías durante la caracterización, sirve al guionista para establecer, en primer lugar, la backstory o historia de fondo y, de este modo, el momento de su vida a partir del cual decide empezar a contar la historia. Por otro lado, se asignan también la personalidad y las características propias del mismo: desde maneras de hablar, de moverse, a otros aspectos más concretos como los tics y manías que ayuden a enriquecerlos y a que resulten verosímiles. (Galán Fajardo, 2007:4)

Pero no es práctico consentir que el pasado afecte a la forma de contar el presente del personaje; es decir, no hay que hacer más interesante el pasado que el presente. Así lo propone Linda Seger (2000), y estoy de acuerdo con ella.

Si se le cuentan al público todos y cada uno de los aspectos del pasado del personaje, esto podría interferir en lo que realmente importa: la revelación del personaje en el presente. (Seger, 2000:57)

Así pues, la biografía es algo a tener en cuenta en momentos puntuales del presente del personaje; es positivo conocerla antes de contar la historia, pero durante esta, no debe cobrar más protagonismo del que merece. Un factor a destacar en última instancia es la nacionalidad del personaje, ya que puede favorecer a que el espectador se identifique mejor con él. Debido a su nacionalidad, el personaje puede mostrar comportamientos o defensa de valores u opiniones que son características de una zona geográfica concreta. Así lo destaca, por ejemplo, Francisco José García Gómez (2011) al analizar películas en su artículo *“Recursos del lenguaje audiovisual en la dirección cinematográfica: Dassin y Bogdanovich”*. La nacionalidad puede ser un valor añadido para un personaje a la hora de ser interiorizado por el espectador, especialmente si esa procedencia hace que, de alguna manera, el personaje sea especial, y no un mero estereotipo.

El contador de historias tiene así el poder de saber de dónde vienen y a dónde van los personajes; sabe, en definitiva, quién es realmente cada sujeto.

2.3.1.4 Determinar su objetivo: es un punto fundamental del personaje. Anteriormente se destacaba de la importancia de la necesidad dramática de la mano del autor Syd Field (1994). El objetivo del personaje es lo más importante. Sin una necesidad dramática o un deseo, el personaje no irá a ninguna parte. La biografía ayuda a la hora de exponer el objetivo, y establece el argumento en el caso de los personajes protagonistas.

En los libros centrados en la interpretación, se destaca también el término del *superobjetivo*. Éste se relaciona con la intencionalidad más íntima y personal de la obra. Debe quedar patente en cada personaje cuál sería la meta última de su vida, aun en el caso de que no vaya a estar presente en el guión. William Layton dice lo siguiente acerca del superobjetivo:

Sería el estímulo más potente que ayudará a despertar la vida interior del actor y del personaje. Para mí, la pregunta clave es: Después del telón final, ¿qué va a pasar con el personaje?, ¿hacia dónde se dirigirá? Si la obra consta de tres actos estudiaremos un hipotético cuarto. (Layton, 1990:164)

En la película *Heat* (1995), de Michael Mann, el objetivo de Vincent Hanna (Al Pacino), es detener al grupo de atracadores liderado por Neil Mcaughley (Robert de Niro). El superobjetivo del policía en este caso podría ser limpiar la ciudad de maleantes, teniendo éstos la imagen, en este caso de su enemigo, Neil Mcaughley.

El superobjetivo se desarrolla a medida que el guionista completa su obra; está presente en la temática de la misma, y aparece a partir del objetivo de cada personaje. Por eso lo principal es establecer el objetivo del personaje, tal cual. En lo sencillo estará la verdad, y a partir de ello se desarrollará. Este deseo u objetivo del personaje es su razón de ser; es lo que le da cuerda a él y a su historia, por lo que hay que exponerlo de forma clara para que el público sepa lo que está viendo y pueda empezar a conocer cuanto antes al personaje.

Así pues, con este apartado tenemos la información básica, el punto de partida del personaje: conocemos su función en la narrativa de la película, sabemos dónde y cuándo se sitúa su historia; sabemos de dónde viene, y somos consciente de por qué lucha.

2.3.2 Caracterización física

Este punto expone el exterior del personaje; aquello que podemos ver a simple vista, y que desde luego puede entrañar gran complejidad. Aporta los ingredientes del *disfraz* bajo el cual el actor tendrá que ocultarse para encarnar al personaje.

De esta forma el personaje es una máscara que oculta al actor-individuo. Protegido por ella puede desnudar su alma hasta el detalle más íntimo. Éste es un rasgo o atributo importante de la caracterización. (Stanislavski, 1975:65)

2.3.2.1 Estado físico, rasgo especial, ropa, carencia

El **estado físico** del personaje es testigo de todo lo que ha vivido. De ahí que, por ejemplo, un guerrero suela presentarse en buena forma. A veces el físico de un personaje se muestra totalmente contrario a sus verdaderas facultades, y eso enriquece la presencia del mismo. Es lo que ocurre con Yoda, el anciano maestro Jedi de la saga *Star Wars*. En la película *Star Wars, episodio III: La venganza de los Sith* (2005), de George Lucas, Yoda lucha contra el malvado Palpatine, el recién descubierto Lord Sith, y lo hace con una destreza y poder envidiables, que nada tienen que ver con su envejecido y minúsculo físico.

El físico de un personaje, por tanto, da mucho juego a la hora de contar la historia. Incluso el peinado, o la ausencia de él, puede hablar del estrato social al que pertenece el personaje. En *American history X* (1998), de Tony Kaye, el protagonista es un nazi de cabeza rapada en la mayor parte de la película. Cuando decide no estar del lado de esa ideología, se deja crecer de nuevo el pelo.

A veces el personaje tiene un **rasgo especial** que lo caracteriza por completo, como el caso del Joker en *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan. Este

personaje maquilla su cara a forma de payaso, y presenta unas cicatrices muy siniestras a ambos lados de la boca, revelando así la caótica y oscura naturaleza de su personalidad.

Michel Chi  n (2009) denomina “tag” a cualquier elemento diferenciador del personaje:

(...)Puede ser una cosa que roe con los dientes, un ruido que hace, un objeto con el que juguetea sin cesar, una observaci  n que repite continuamente, un defecto de pronunciaci  n, una risita particular, una manera de suspirar o un defecto especial, una forma de andar, una discapacidad f  sica. (Chion, 2009: 164)

En *El rey le  n* (1994), de Roger Allens, y Bob Minkoff, Scar es f  sicamente todo lo contrario al le  n que representa su hermano, Mufasa. Mientras que   ste   ltimo es un le  n robusto y de apariencia esplendorosa, Scar es f  sicamente escu  lido, con pelaje negro, y una cicatriz en un ojo. En este caso, esa cicatriz es el rasgo que le da nombre.

Este tipo de rasgos hablan claramente de la vida del personaje, y no quedan como simple adorno. El extremo en este caso vendr  a con *Eduardo Manostijeras* (1990), de Tim Burton. En ella, el personaje, encarnado por Johnny Depp, tiene tijeras en lugar de manos, como consecuencia de ser un hombre inacabado por su creador, un anciano inventor. Ese rasgo le diferenciar   de los dem  s, y ser   el factor m  s importante de la pel  cula.

La **ropa** con la que se presenta al personaje es tambi  n reveladora, ya que puede incluir datos acerca del mundo en que vive, la   poca, y la clase social a la que pertenece. A veces, un personaje no se puede separar de una vestimenta que condiciona su existencia. Es el caso de la mayor  a de los superh  roes, ya que no son lo que son si no llevan el traje puesto. En *Superman* (1978), de Richard Donner, Superman solo es   l cuando lleva el traje puesto. Cuando no,

simplemente es Clark Kent, una persona patosa y terriblemente normal y anodina. Cuando se abre la camisa y muestra su verdadero traje, sale a la luz su verdadero ser.

En la Figura 2.3.2.1.a, Bruce Wayne observa con desdén su máscara de Batman, el elemento que hace que se tenga que desdoblar en otra persona para erradicar la delincuencia como símbolo incorruptible. El traje es el peso simbólico de su tragedia personal.

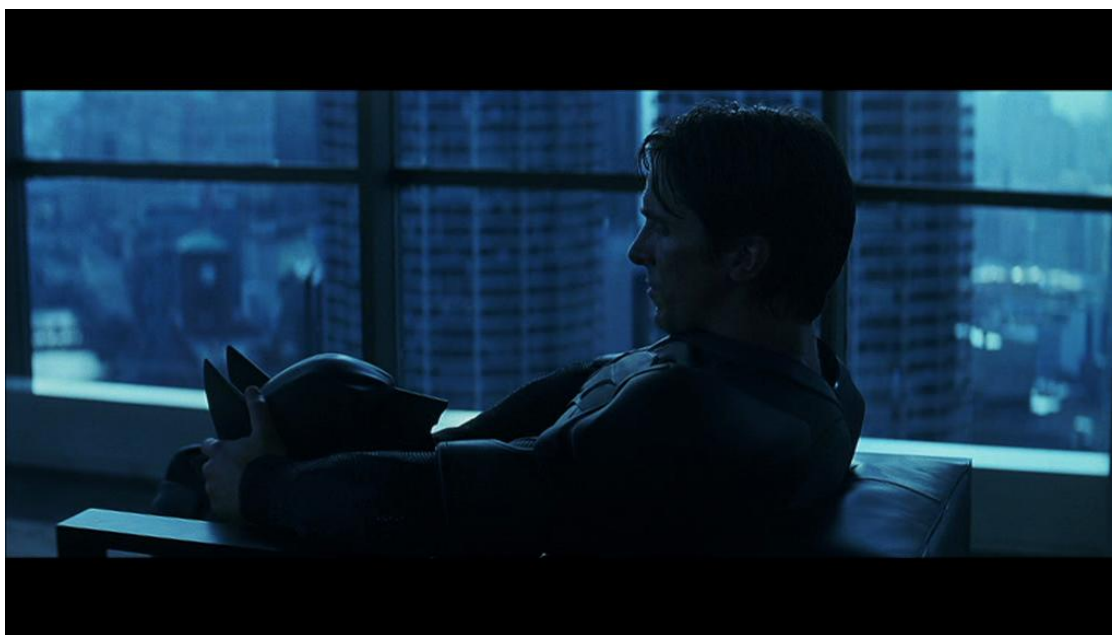


Figura 2.3.2.1.a: Bruce observa con tristeza su máscara.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

Otras veces, hay un complemento que de alguna manera caracteriza el comportamiento de un personaje. Así ocurre en *El desprecio* (1963), de Jean Luc Godard, donde el protagonista, Paul, no se quita el sombrero ni para bañarse. Incluso la desnudez puede ser un rasgo importante del personaje. En *El día de la bestia* (1995), de Álex de la Iglesia, encontramos a un personaje, el abuelo de José María, que se pasea prácticamente desnudo por su casa, dando lugar a situaciones cómicas que refuerzan el humor negro de la película. Su presencia en la película se amplía gracias a ese detalle.

Por último, también es fruto de la caracterización dotar al personaje de algún tipo de **carencia** que se manifiesta en su movimiento físico, como lo puede ser por ejemplo una cojera. En *El protegido* (2000), de M. Night Shyamalan, el personaje de Elijah Price se nos presenta como un minusválido con una enfermedad que hace que sus huesos se rompan continuamente. Esto hace que para caminar se ayude de un bastón. Es un dato revelador porque esta carencia es la que le impulsa a convertirse en un villano digno de la mitología de los cómics que tanto adora.

Pero no todas las características del personaje se corresponden tan sólo al momento de su presentación; hay cambios físicos que le van sucediendo a lo largo de la película, y hay que tenerlos en cuenta cuanto antes, ya que simbolizan cambios interiores importantes. Por ejemplo, en *El imperio contraataca* (1980), de Irving Kershner, asistimos al momento en que Darth Vader le corta un brazo a Luke Skywalker. Este hecho se consolida como cicatriz de guerra: simboliza tanto precio de su primer enfrentamiento con su padre, como la supervivencia frente al lado oscuro de la fuerza. También se establece un paralelismo, ya que a su padre le ocurrió lo mismo en el pasado. Este hecho ayuda a la maduración intelectual del joven Skywalker, y tendrá mucho que ver con el poder que muestra al comienzo del siguiente episodio de la saga.

Éstas son, finalmente, las herramientas de las que todo guionista puede servirse para caracterizar físicamente a los personajes. Es importante no subestimar este punto, ya que un rasgo físico puede convertirse en un icono a destacar del personaje, y por tanto, de la película. En filmes de superhéroes, cuyas vestimentas destacan sobre la propia película. Un ejemplo es *Iron man* (2008), de John Favreau, donde el protagonista tiene un traje metálico robotizado con el que combatirá a sus enemigos. La armadura es el elemento que visualmente mejor trasciende del personaje, y que hace más atrayente a la propia película.

2.3.3 Caracterización psicológica:

Este punto marca la forma de ser y actuar del personaje. Indica al espectador qué hace, cómo lo hace, y cómo interioriza lo que ocurre a su alrededor. La psicología es una ciencia de la que vale la pena adquirir conocimientos a la hora de escribir, ya que nos ayuda a entender el funcionamiento de la mente humana. Después de todo, el arte de contar historias está muy arraigado en nuestra propia forma de entender el mundo, y por ende, en la psique humana.

Los estudios de Freud y Jung pueden ser muy útiles para dotar de dimensiones a nuestros personajes. Joseph Campbell (1959) se sirvió de ellos en *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* para relacionar el camino del héroe con el psicoanálisis y la mitología de las historias.

Los escritos atrevidos, y que verdaderamente marcan una época de los psicoanalistas, son indispensables para el estudioso de la mitología; porque, piénsese lo que se piense de las detalladas y a veces contradictorias interpretaciones de casos y problemas específicos, Freud, Jung y sus seguidores han demostrado irrefutablemente que la lógica, los héroes y las hazañas del mito sobreviven en los tiempos modernos. (Campbell, 1959: 12)

Por ejemplo, una persona con depresión no actúa de la misma forma que una persona que no lo es. En la película *Interiores* (1978), de Woody Allen, el personaje de Eve, encarnado por Geraldine Page, es una mujer profundamente dolida desde la marcha voluntaria de su marido. Todo lo que va ocurriendo a partir de esto la sume en un estado extremadamente vulnerable, que durará hasta su propio suicidio.

La conexión del espectador con el personaje depende en gran medida del ámbito psicológico. Es lo que le individualiza frente al resto, pero a la vez le

introduce en un marco de comportamiento generalizado que el espectador comprenderá.

Cada personaje es un mundo interior distinto, y esto se determina en su perfil psicológico, algo que el guionista debe conocer muy bien, pues si el personaje se resiste a ser revelado, se perderá su naturaleza en el camino. Cabe incluir en este punto las palabras del guionista y director Robert Benton en una entrevista con Linda Seger:

Lo que intento hacer más a menudo es utilizar a alguien que conozco o he conocido en el pasado como modelo para mi personaje. Si te basas en alguien que conoces bastante bien, es más fácil hacerte una idea de cómo será el personaje.
(Seger, 2000: 181)

Así pues, tendremos en cuenta los siguientes elementos en el ámbito de la psicología:

2.3.3.1 Temperamento: En puntos anteriores hablamos de los tipos temperamentales expuestos por Hipócrates a través de Sánchez- Escalonilla (2001). Constituyen una buena herramienta a la hora de construir un personaje. Recordemos que son cuatro tipos: sanguíneo, colérico, flemático, y melancólico. Son cuatro tipologías elementales y a la vez universales. Cada ser humano contiene estas categorías, y en cada uno de nosotros sobresale una tendencia según qué momentos atravesemos. La vida del personaje está mucho más condensada, y hay que contar una historia con el número mínimo de palabras. Es por eso que se debe tener en cuenta que tan sólo una o dos de estas tipologías podrán entrar en juego, de forma que ayude a construir la forma deseada del conflicto.

Una decisión importante que tomará el guionista es qué temperamento predomina en su personaje; qué temperamento lo define como ser humano.

Esto constituye parte de su encanto para con el espectador, ya que una vez este es consciente del *modus operandi* del personaje, es capaz de intentar adelantarse a lo que va a ocurrir, lo cual a su vez le hace vulnerable a los giros de guión y a las sorpresas que le dan los personajes. En resumen, el perfil psicológico es el que mayor interacción genera entre el personaje y el espectador. Por ejemplo, en *Terminator* (1984), de James Cameron, la máquina homónima se corresponde con el perfil de personaje sanguíneo, ya que siempre sabe lo que tiene que hacer, y no duda un solo segundo en el transcurso de su misión, que es ni más ni menos que matar a Sarah Connor. No tiene sentimientos, así que no se deja llevar por ellos. Como resultado, el espectador sabe que la máquina no se va a detener ante nada, y esto potencia el conflicto central de la historia, haciendo que la misma tenga sentido.

Otra forma de categorizar al personaje, es usar los ocho arquetipos de Carl Jung planteados anteriormente a través de Antonio Sánchez-Escalonilla (2001), donde escoge cuatro cualidades humanas: inteligencia, percepción, intuición, y sensibilidad. Éstas conforman la matriz de cada persona, y juega con los extremos extrovertido-introvertido:

-Reflexivo extravertido

Se basan en la objetividad y en el poder de la razón. No tienen en cuenta los sentimientos a la hora de actuar.

-Reflexivos Intravertidos

Se dejan llevar por la subjetividad, por lo que son incomprensidos, y su conducta, a ojos de los demás, puede resultar arbitraria.

-Sensible extravertido

Su sensibilidad está limitada por la lógica y lo políticamente correcto. Sus convicciones son por ello muy fuertes, e incluso inflexibles.

-Sensible introvertido

Apenas manifiesta sus sentimientos ni a sí mismos, ni a los demás. Es misterioso y apasionado hasta el extremo en ocasiones.

-Perceptivo extravertido

Vive el día a día sin planear nada el futuro. Piensa en la gente como elementos a utilizar. Es pragmático y cínico.

-Perceptivo introvertido

Lo cubren todo con su interioridad. Hacen de la realidad un placer estético.

-Intuitivo extrovertido

Hacen planes para el futuro. Son visionarios que no siempre saben explicarse a sí mismos. Aparentan ser irracionales, pero guardan capacidades heroicas.

-Intuitivo introvertido

Visionarios disparatados que luchan por cosas sin sentido, a contracorriente, y que acaban perdiendo.

Tanto con estos arquetipos, como con los temperamentos de Hipócrates, el guionista tiene herramientas firmes con las que definir el perfil psicológico del personaje. Puede usar las dos vertientes, o elegir solo una. Teniendo esto en cuenta, podrá conocer la forma en que el personaje abarca su conflicto interno, tanto interior como exteriormente.

2.3.3.2 Conflicto interno: es el conflicto más especial y privado del personaje. Le define como tal. Ya fue desarrollado en apartados anteriores, y se afirmaba que que en efecto es uno de los motores que dan vida al personaje. Es lo más íntimo a lo que aspira conocer el espectador, y es crucial para que se pueda identificar

con los elementos del filme. El deseo/objetivo del personaje suele arrancar de un conflicto interno. Hay que aprovecharlo para “unir las piezas” del mundo exterior con el mundo interior de su historia. Es el origen, además, de sus fuerzas, de su lucha.

Los protagonistas tienen la fuerza de voluntad y las capacidades necesarias para perseguir el objeto de su deseo consciente y/o subconsciente hasta el final de sus consecuencias, hasta el límite humano establecido por la ambientación y el género. (Mckee, 2002: 176)

A través del conflicto interno, exponemos la onda de pensamiento del personaje con la que el espectador debe sintonizar. Aporta profundidad no sólo al personaje en cuestión, sino a la historia misma, dando la posibilidad a la película de tener una o varias lecturas adicionales.

Este conflicto puede venir por cuatro vertientes:

-Relaciones amorosas: el personaje sufre por dentro por un amor incumplido, arrebatado, o incomprendido. En *Arma letal* (1987), de Richard Donner, Martin Riggs (Mel Gibson) tiene una vida aparentemente normal, como policía excéntrico que corre muchos riesgos, pero por dentro es un alma en pena por haber perdido a su mujer. De hecho, al principio de la película duda sobre suicidarse o no.

-Relaciones familiares y/o cercanas: el personaje arrastra la pérdida de un ser querido, una mala relación con un familiar, o incluso ambos a la vez. En *Gente corriente* (1980), de Robert Redford, los personajes se muestran coartados por un conflicto de esta clase. Destaca Conrad, un joven que vive con la culpabilidad de la muerte de su hermano mayor, y la acusación silenciosa que su madre le hace de ello durante todo el filme.

-Vida insatisfecha: en este caso, el personaje tiene carencias derivadas de una vida donde fallan sus expectativas sobre sí mismo. En *A propósito de Schmidt* (2002), de Alexander Payne, el protagonista, Warren Schmidt (Jack Nicholson), esconde un sentimiento de profunda soledad y de pérdida de sí mismo. Es un hombre que, jubilado y viudo, no sabe qué hacer con su vida para sentirse útil.

-Miedo: estos personajes esconden complejos y miedos que les incapacitan en cierta forma a salir adelante y le provocan ansiedad. Es el caso de Terry Noonan (Sean Penn) en *El clan de los irlandeses* (1990), de Phil Joanou: Este individuo se infiltra como policía en una organización criminal de Nueva York, donde los jefes son sus amigos de la infancia. El miedo a ser descubierto, a perjudicar a su mejor amigo, y a verse absorbido por ese ambiente se apoderan de él. Pero no olvidemos el lado cómico y neurótico de este tipo de conflicto interno en películas como *Hannah y sus hermanas* (1986), de Woody Allen, donde éste último interpreta a un tipo neurótico y negativo, temeroso de la muerte y de lo que hay o no después de ella.

-Reto personal: esta tipología se adhiere a personajes que luchan por una causa que le hará crecer como persona; tanto a él, como a los demás. Lucha por imposibles; por superarse a sí mismo y por hacer un mundo mejor para los demás. Esta tipología incluye gran variedad de situaciones: En *Alí* (2001), de Michael Mann, el protagonista se enfrenta a obstáculos muy duros para conseguir ser el campeón del mundo de los pesos pesados. Por otro lado, en *Philadelphia* (1993), de Jonathan Demme, Andrew Beckett (Tom Hanks) lucha por reivindicar sus derechos contra el bufete de abogados que le despidió injustamente por ser homosexual y tener SIDA.

-Trauma: si llevamos al extremo cualquiera de estos tipos de conflicto interno, llegaremos al trauma, dando una lectura más distorsionada debido a la subjetividad del personaje; es decir, lo veremos todo a través de ese estrambótico punto de vista. El personaje está profundamente afectado por un

hecho acaecido generalmente en su pasado, y suele haber violencia en el entorno del mismo. Clarice Starling (Jodie Foster) en *El silencio de los corderos* (1991), de Jonathan Demme, arrastra un trauma infantil en el que escuchaba chillar a los corderos de la granja de un familiar. Si resuelve con éxito el caso del asesino que le ocupa, podrá “callar” esos corderos. Ese trauma marcó el horror en su vida; un horror que en la película vive constantemente en su entorno.

A veces el trauma desencadena en un desequilibrio psicológico importante. En *Un método peligroso* (2011), de David Cronenberg, el personaje de Sabina Spielrein (Keira Knightley) arrastra un trauma infantil en el que se excitaba al ser azotada por su padre.

El conflicto interno muestra, en definitiva, dramas existenciales; preguntas que no tienen fácil respuesta. Por ejemplo, en *El séptimo sello* (1957), de Ingmar Bergman, encontramos a un caballero, Antonius Block (Max Von Sydow) que, a la vuelta de las cruzadas, no encuentra ningún sentido a su existencia, y ante su inminente fin a manos de la muerte, intenta aprovechar el tiempo que le queda para encontrarse a sí mismo. Su conflicto interior radica en el misterio de la vida, la muerte, y Dios; cuestiones cien por cien existenciales, y que le son imposibles de comprender. Vemos la manifestación de todo esto en la siguiente escena de la película (en versión original subtitulada al castellano): <http://www.youtube.com/watch?v=rrm2AFsM49U>.

En este último ejemplo, el personaje exterioriza su conflicto interno. Huelga decir que este tipo de conflicto se manifiesta en acciones por parte de los personajes, e incluso puede derivar en conflictos externos con otros que le rodean. Lo importante es situarlo como telón de fondo; como principio u origen de algo.

2.3.3.3 Diálogos: constituyen una parte fundamental del comportamiento del personaje, que se manifiesta como es también a través de sus palabras, de su

forma de hablar, de sus silencios... Gracias a ellos podemos discernir lo que piensa, lo que ha hecho, y lo que va a hacer.

Lógicamente, no se puede delimitar qué debe decir en cada momento, porque eso está sujeto a las necesidades propias del personaje y la historia; en cambio, podemos destacar ciertas herramientas pertenecientes a este ámbito que ayudan a la buena ejecución del personaje en sus palabras. Cada escena es un mundo; en cada una, nuestros personajes luchan por sus deseos de distinta forma y a distinto ritmo. Los diálogos son parte esencial de la historia desde que apareció el sonoro.

Algunos guionistas y autores consideran que no hay que tratar los diálogos aparte, como un ejercicio verbal, sino concebirlos enteramente en función de los personajes y, sobre todo, de las situaciones.” (Michel Chion, 2009: 145)

Lo que dice este autor es completamente factible; los diálogos son el fruto de la combinación del personaje y la situación en la que está, puesto que el personaje depende de su circunstancia. Dicho esto, debemos señalar que hay que decir siempre lo máximo en el mínimo número de palabras. Como dice Mckee (2002), menos es más. En los diálogos entran en juego varios elementos de caracterización. Muchos de ellos dependen en gran medida de la interpretación del actor, pero siempre es positivo adelantarse y saber tener en cuenta ciertos detalles:

- El subtexto: se corresponde con el verdadero significado de lo que dice el personaje. El mensaje auténtico que ocultan las palabras que pronuncia.

Sólo cuando nuestros sentimientos alcanzan la corriente subtextual nace la “línea de acción continua” de una obra o un personaje. Y se manifiesta no sólo a través de movimientos físicos, sino también a través de la dicción: es posible

actuar no sólo con el cuerpo, sino también con el sonido, las palabras.
(Stanislavski, 1975: 175)

Cada frase de un personaje contiene una estructura marcada por la lógica. Ahora bien, lo que incluya, puede tener otra lógica muy distinta. William Layton (1990) distingue seis tipos de subtexto, a través de los cuales hace alusión tanto a la vida interna del personaje, como a la escucha de los demás como origen de sus reacciones:

- 1) Todo el mundo interior del personaje y sus circunstancias.
- 2) Las razones secretas que el personaje, conscientemente, no quiere descubrir ante los demás.
- 3) Las razones que el personaje se oculta a sí mismo, su inconsciente.
- 4) La ironía, la sátira, el sarcasmo, la hostilidad encubierta, el deseo de herir sin descubrirse.
- 5) Al escuchar. Nunca se da bastante importancia a este momento: aquel que se produce en el interior del personaje al escuchar a los demás personajes, sus frases y, su comportamiento.
- 6) Las reacciones que se producen durante los silencios (Pensadas o reflejas que crean el monólogo interior que quizás el personaje podría expresar verbalmente y no lo hace).

La conclusión a todo esto, es que el subtexto es el sentido lógico de las palabras de los personajes. Es la continuidad latente en ellos.

Es un río subterráneo por el que navegan las palabras, el cual transcurre por debajo de ellas; por ello, su velocidad, su ritmo, su color y su intensidad dependen totalmente de aquel. (Layton, 1990: 153)

Va unido al plano psicológico. El guionista debe conocer qué es lo que realmente quiere decir el personaje, y por qué lo dice con esas palabras. A partir

de ahí, se podrá jugar con el ritmo de los diálogos, pudiendo utilizar la pausa psicológica para acentuar momentos determinados. Es indispensable conocer este recurso, ya que es lo que mejor conecta con el espectador.

Haga que su lenguaje sea taciturno y su silencio elocuente. Eso es precisamente la pausa psicológica: un silencio elocuente. Es un medio de comunicación entre la gente de una importancia extrema. (Stalislavski, 1979: 209)

- El tono: cada persona habla de una manera específica. Algunos personajes se expresan siempre de una forma concreta: amenazantes, tristes, acomplejados, cortantes... La actitud viene por tanto muy estrechamente ligada al tono, a la forma que tiene ese personaje de expresarse. El actor jugará luego con esto para ejecutar el timbre de voz de su personaje. Por ejemplo, el Terminator que protege a John Connor en *Terminator 2: el juicio final* (1991), de James Cameron, habla de forma imperativa, clara y concisa; sin vacilaciones de ningún tipo. Es lógico que lo haga así, ya que es una máquina.

El personaje del Joker de *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, habla de forma caótica y maliciosa, tal y como es su propia naturaleza. Da la impresión de que improvisa sus planes todo el tiempo. Por otra parte, en la misma película encontramos que Bruce Wayne habla de forma diferente cuando se enfunda la máscara de Batman, desdoblando así su propia personalidad para que nadie pueda reconocerle enmascarado. Cambia el tono, e incluso el timbre de su voz, convirtiéndose ésta en un elemento diferenciador dentro del mismo personaje.

-Rasgo único: a diferencia del tono, el rasgo único es opcional desde el punto de vista del guionista. Es un elemento externo que remarca algún aspecto de la personalidad que intenta transmitir. Subraya vocalmente determinadas acciones en los diálogos, haciéndoles más expresivos, y dejando una marca personal en ellos que va más allá del tono.

En el apartado de la caracterización física se destacaba a Michel Chion (2009), y lo que decía del “tag” como elemento distintivo entre personajes generalmente secundarios. Es un concepto perfectamente aplicable también al contexto del diálogo, ya que en este apartado también hay caracterización. No obstante, se puede dar tanto en protagonistas, como en secundarios. Ayuda al espectador, cómo no, a hacerse una idea más completa del personaje. Darth Vader en *La guerra de las galaxias* (1977), de George Lucas, se presenta como villano, y emite el sonido de su respiración a través de la máscara que lleva, lo cual le da un aire siniestro y refuerza el tono amenazante del personaje. En *Diamante de sangre* (2006), de Edward Zwick, Archer (Leonardo DiCaprio) tiene la costumbre de acabar algunas frases con la misma expresión interrogante: “¿ah?”. Esto subraya cierta ambigüedad en la personalidad (en el fondo vulnerable) del protagonista, así como su naturaleza inquieta.

Aun con todo, es preciso añadir que la ausencia de diálogos también funciona como valor añadido para la expresividad de un personaje. El cine se compone de imágenes, y únicamente se debe complementar con palabras aquello que no se pueda exponer enteramente con imágenes. Es una regla básica que no debe olvidarse en este apartado. En la película *Drive* (2011), de Nicholas Winding Refn, el protagonista es un hombre de pocas palabras. El espectador, aun con todo, conecta con el personaje gracias a su comunicación corporal. Es posible contar hechos sin palabras, algo en lo que insisten varios autores, no sólo de la disciplina cinematográfica; por ejemplo, Will Eisner (2007) lleva a cabo esa afirmación al abordar este tema en el caso del cómic, otro arte en el que las imágenes priman a los diálogos.

De ésta manera, culmina la exposición sobre la caracterización psicológica, un punto crucial en la creación de personajes, puesto que en el período actual es la psicología lo que marca la diferencia en el entorno cinematográfico. Cuanto más sabe el público de la forma de pensar del personaje, sea este héroe o no, más expectativas podrá desarrollar conforme avance la trama.

2.3.4 Relaciones

Llegamos a la dimensión externa del personaje; una dimensión en la que se delimita la forma en que se relaciona con los que le rodean en distintas esferas; con su entorno. Es la ejecución de la base psicológica expuesta. Cada una arroja una luz distinta sobre cada personaje; no es el mismo comportamiento el que tendrá con su familia que con compañeros de trabajo, amigos, etc.

Varios tipos de conflicto pueden generarse a partir de las relaciones del personaje con los que le rodean, y además permite exteriorizar de alguna forma el conflicto interno que arrastra. Es bueno que saque a la luz distintas facetas con el trato de distintos entornos. Una vez está claro el perfil psicológico, es más fácil imaginar su comportamiento en según qué situaciones, y el contraste entre unas y otras siempre es positivo, ya que permite desarrollar distintas dimensiones y aporta no sólo verosimilitud, sino profundidad, e incluso sorpresa.

Las relaciones interpersonales entre el personaje y su entorno favorecen a la existencia de conflictos externos que hacen que la historia avance. Sin conflicto, no hay obstáculos, y por tanto el personaje no avanza. Robert McKee (2002) distinguía entre varias esferas: la interna y la externa, estando compuesta esta última de dos capas: una dedicada a las relaciones personales, y otra a los conflictos extrapersonales.

En la propuesta que ofrece este estudio, el ámbito interno va referido al conflicto interno; un punto ya explicado en el ámbito psicológico y que queda separado del resto de relaciones sociales.

El segundo nivel incluye las relaciones personales, las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Las convenciones sociales asignan los papeles externos que asumimos. (McKee, 2002:184)

El tercer nivel va referido a las demás relaciones con las fuerzas antagónicas, con personas e instituciones ajenas a él, y en definitiva, el resto de los entornos.

Sid Field (1994) expone al personaje a través dos vertientes: interior, y exterior. En la segunda, distingue tres vertientes: profesional, personal y privado. Así lo podemos ver en la Figura 2.5.4.a:

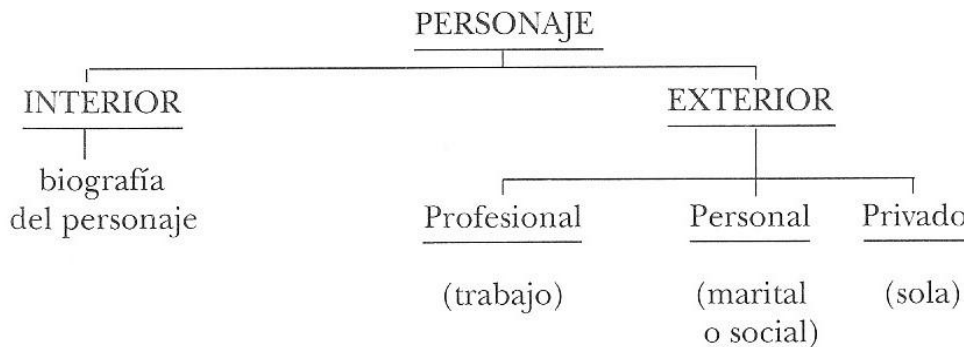


Figura 2.3.4.a. Esquema del personaje. (Field, 1994: 45)

Las relaciones que ocupan en este apartado son, por un lado las emocionales con otras personas, y por otro, las más superficiales (aunque no menos importantes):

2.3.4.1 Plantear el estado de las relaciones emocionales: familia pareja y amigos.

Son las relaciones sociales más íntimas. Es en este ámbito donde el personaje muestra de forma más natural su verdadera forma de ser, sea cual sea. Así, se distinguen tres ámbitos:

-Familia: normalmente el personaje se mostrará más transparente en sus acciones con las personas que compongan su familia. No obstante, hay casos en los que un personaje actúa de manera contradictoria, ocultando o intentando ocultar su verdadera condición a sus familiares. Peter Parker en *Spiderman*

(2002), de Sam Raimi, oculta su auténtica identidad de superhéroe a su tía May con el fin de protegerla. En *Los Tenenbaums, una familia de genios* (2001), de Wes Anderson, asistimos a una familia completamente disfuncional donde cada uno se muestra tal y como es, aunque discrepen entre ellos.

-Pareja: el personaje puede comportarse de forma distinta con el personaje con el que quiere emprender una relación, o con la que ya la tiene. Puede o comenzar fingiendo ser otra persona, como ocurre en *Aladdín* (1992), de Ron Clements y John Musker, donde el protagonista se presenta a la princesa Jazmín como el príncipe de un lejano reino, en lugar del vagabundo que es.

-Amigos: el círculo de amigos es importante para el personaje. El hecho incluso de que no tenga también habla mucho del personaje. En *Pi, fe en el caos* (1998), de Darren Aronofski, el protagonista vive aislado del mundo por encontrar las respuestas matemáticas que tanto ansía. Esto le llevará a su propio declive, y acabará consumido por ello.

2.3.4.2 Plantear el estado del resto de relaciones sociales: trabajo, conocidos, y enemigos.

Estas relaciones son las más superficiales, pero a la vez, como en las anteriores, muestran partes del personaje a través de su comportamiento y sus acciones. El guionista debe preguntarse: ¿dónde trabaja esta persona? ¿Se lleva bien con sus compañeros? ¿Es feliz en la ciudad en que vive? ¿Cómo reaccionará en su encuentro con su enemigo? El enemigo puede estar en cualquiera de estas esferas, ya que es en estas en las que encontramos más antagonistas.

-Trabajo: es una dimensión importante en la medida en que habla del nivel de realización personal de nuestro personaje, así como la forma de relacionarse con sus compañeros y superiores.

Puede aportar nuevas metas al personaje. En la película *En tierra de hombres* (2005), de Niki Caro, la protagonista, Joshie (Charlize Theron), tiene que enfrentarse a un entorno enteramente machista en la mina en la que trabaja. Los prolongados abusos físicos y psicológicos le fortalecerán hasta el punto de desafiar a la empresa, poniéndose en una difícil tesitura entre sus compañeras, que se niegan a colaborar con ella por miedo a las represalias.

-Conocidos: son personas de paso en la vida de nuestro personaje. Hacen generalmente cosas pequeñas, sin que el espectador apenas repare en ellos. Conforman el fondo de la historia; el entorno. En *Troya* (2004), de Wolfgang Petersen, Aquiles no podría destacar como guerrero si no estuviera todo el ejército a su alrededor.

-Enemigos: se corresponden con las fuerzas antagónicas hacia el protagonista y aquellos que le siguen. Es importante conocer de primera mano cómo es capaz de reaccionar el personaje a crear respecto a su enemigo o enemigos: ¿plantará cara? ¿Se reafirmará? ¿Habrá un proceso en el cual el protagonista ganará la confianza suficiente en sí mismo como para enfrentarse a su opositor?

En *Heat* (1995), de Michael Mann, los papeles antagónicos hacen la película: por un lado está Neil (Robert de Niro), el ladrón, y por otro, Vincent (Al Pacino), policía. Ambos funcionan como antagonista uno frente al otro. Su conflicto es el eje central de la película.

El enemigo puede presentarse dentro de cualquiera de las esferas del protagonista o secundario: puede ser un familiar, un amigo (que acaba siendo lo contrario), o un amor. En *Perdición* (1944), de Billy Wilder, la figura de la amada del protagonista es la que finalmente se revela como enemigo; una persona dentro de la esfera amorosa que acaba siendo el causante de todos los males.

2.3.5 Viaje que recorre

Varios autores han hablado del camino del héroe; un camino expuesto en distintas fases, como los doce pasos de Vogler (2002), inspirados por el camino mítico del héroe, de Campbell (1959) conformado por la separación, el inicio y el retorno.

Los principios de Vogler son perfectamente aplicables al camino del héroe. De hecho, ha sido de sobra demostrado, al igual que el proceso expuesto por Campbell del monomito. Durante años Hollywood ha tenido en cuenta estas disciplinas a la hora de desarrollar proyectos.

No obstante, aunque los pasos que presentan estos autores son perfectamente válidos, es interesante tener en cuenta otro proceso: el expuesto en el apartado de transformación, válido tanto para el héroe como para el antihéroe, y capaz de estar presente en cualquier película, ya que no se limita al camino del héroe propiamente dicho.

La transformación es un proceso de importancia capital que debemos tener en cuenta en el diseño de los personajes, ya que estipula su paso por la historia, y un personaje abarca no sólo una descripción inicial, ni una escena de presentación; la creación del personaje abarca del inicio al final de la película.

2.3.5.1 Transformación que sigue a lo largo de la película. Consecución o no del objetivo, y forma en que lo logra o perece.

Es preciso antes de nada hacerse una idea del proceso a seguir. No es lo mismo utilizar las fases del camino del héroe que utilizar otro proceso como el que expusimos previamente, que es factible para cualquier tipo de personaje, ya sea bueno o malo, protagonista o secundario.

Así pues, una vez elegido el camino a seguir, se podrá establecer el tipo de transformación que seguirá, teniendo en cuenta los cinco tipos de arcos de transformación expuestos de la mano de Antonio Sánchez-Escalonilla (2001). Cabe recordar que estos tipos son: 1) Arcos de personaje plano; 2) Arcos de transformación moderados; 3) Arcos de transformación radical; 4) Arcos traumáticos; y 5) Transformación circular.

Si seguimos el patrón del personaje plano, no es necesario acudir antes a los modelos de transformación, ya que no tendrán cabida en este tipo de arco. Tan sólo podrá haber transformación en la conciencia del personaje, pero su forma de ser continuará intacta. Este es el caso de Indiana Jones en las películas de la saga dirigida por Steven Spielberg.

Dicho esto, lo siguiente será fijar la cuestión fundamental: ¿consigue su objetivo este personaje?; Si es así, ¿cómo lo consigue? ¿Cómo acaba su historia? El final no puede quedar al margen del proceso de creación; y por final entendemos la acción final del personaje, que lo define tal y como es.

El final es la parte más importante de la película. Es lo que hace que el espectador le tenga o no estima, y por tanto, agradezca o no haberla visto. En *Bailando con lobos* (1990), de Kevin Costner, el protagonista sacrifica su felicidad en la tribu Sioux y se aleja de la misma para que el ejército estadounidense no tome venganza sobre ellos por la traición de John Dunbar, convertido ahora en Bailando con lobos. En *Braveheart* (1995), de Mel Gibson, William Wallace muere descuartizado, proclamando sus ideales y dando ejemplo a los suyos. En *Matrix* (1999), de Andy y Lana Wachowski, Neo vuela por Matrix tras amenazar a las máquinas mediante una llamada telefónica. En *Terminator 2: el día del juicio final* (1991), de James Cameron, el Terminator protector se autodestruye sumergiéndose en hierro fundido para que no quede rastro de la tecnología que lo compone y salvar así al futuro. Muere con una conciencia desarrollada, y por tanto, humanizado. En *El rey león* (1994), de Roger Allers y

Rob Minkoff, Simba se convierte en el rey y asume su lugar en el ciclo de la vida.

2.3.5.2 Tramas interiores que lo componen.

Es interesante escudriñar cuáles son las tramas que impulsan a los propios personajes. Se ciñen a la idea de acción del personaje durante un tramo concreto de la película, e incluso durante toda la película (en el caso, sobre todo, de personajes secundarios).

Antonio Sánchez-Escalonilla (2009) habla de varios tipos de tramas interiores, tales como las de descubrimiento, tentación y sacrificio. En el caso de *Kill Bill vol. 1* (2003), de Quentin Tarantino, la trama interior que reina en la protagonista es la de venganza. En este caso, diremos que este proceso interior no varía en la protagonista, sino que se intensifica a medida que prospera en su misión.

Sin embargo, en *Kill Bill vol. 2* (2004), también de Quentin Tarantino, existen más cantidad de tramas interiores que desentrañan la naturaleza pasada de la protagonista, viendo que a la reinante de venganza se añade la de descubrimiento en los flashbacks que explican su pasado, en especial en los referentes a su entrenamiento, y a su encuentro con Bill en la capilla.

Por otro lado, y para exponer mejor este apartado, Federico Fernández Díez (2005) propone varios tipos de tramas:

a) **De fortuna:** el protagonista restablece el equilibrio después de que éste fuera roto al comienzo de la película. Aquí encontramos las tramas de acción (llegar a la meta no supone cambios trascendentales en el personaje); patética (un personaje que, aunque cae simpático, acaba siendo vencido); trágica (el personaje cae en el sufrimiento por su propia culpa); punitiva (el protagonista

es condenable por lo que hace, aunque caiga bien al espectador); sentimental (sufrimiento con final agradable); y de admiración (el protagonista despierta el respeto y la admiración del espectador).

b) De carácter: el protagonista rectifica su forma de ser y comportarse, o bien lucha para mantener firmes sus convicciones. Se encuentran aquí las tramas de maduración (cambia para mejor gracias al aprendizaje del conflicto); de reforma (el personaje actúa mal hasta que rectifica); de prueba (personaje firme en su punto de vista de principio a fin); de degeneración (el protagonista pierde los ideales).

c) De pensamiento: presentes en casi todas las de carácter, dominan sobre las anteriores. Incluye varias dentro de sí: la trama educativa (el personaje cambia su punto de vista sobre lo que le rodea); de revelación (el personaje cambia su modo de actuar cuando se da cuenta de que es necesario hacerlo); afectiva (cambio de sentimientos para bien o para mal); de desengaño (el protagonista pierde los ideales a raíz de lo que le ocurre); y la nueva trama (aparece de entre las tramas base, y se refieren a la complejidad del personaje en los últimos tiempos).

Son tramas que hablan en gran medida de la historia de la humanidad, y de los mitos de que está compuesta. Es interesante tener en cuenta este punto a la hora de crear un personaje con la historia en la que se encuentra. Incluso, a la hora de desarrollar el guión podemos ir estipulando en el desarrollo del personaje estos tipos de trama interior.

En definitiva, las tramas interiores ayudan a catalogar las motivaciones de los protagonistas, eliminando ambigüedades no deseadas en los personajes y en su camino a seguir. En el punto del marco teórico denominado “transformación del personaje”, será expuesto un nuevo modelo que bien podrá servir en este apartado de la creación.

2.3.6 Tipo de narrador

Es habitual que a través del narrador se proceda a relatar acontecimientos que muy difícilmente pueden tener justificación en su saber. Y esto es debido a que la figura del narrador esta subordinada a las necesidades informativas del espectador y al adecuado desarrollo informativo. (Prosper Ribes, 2012: 289)

Como bien dice Prosper Rives, la figura del narrador es al fin y al cabo una fuente de información para el espectador. En ocasiones, los personajes de la historia se convierten en los propios narradores de la película. Esto, por una parte puede resultar empalagoso para el espectador, pero por otro, puede enriquecer la historia. Si una película muestra una historia que a la vez es el testimonio individual de una persona concreta sobre un hecho inusual, entonces tiene sentido que el personaje sea un narrador.

Es lo que ocurre en *Cadena perpetua* (1994), de Frank Darabont, donde su protagonista, Red (Morgan Freeman) narra la llegada y fuga de Andy Dufresne de la prisión de Shawshank. Todo se muestra a través de los ojos de Red; entendemos el mecanismo de la prisión, y la conducta de Andy desde un punto de vista de curiosidad y humanidad, empalizando rápidamente con el entorno. Además, ayuda a crear perspectivas en el espectador. Como afirma Seymour Chatman, *el narrador que interpreta puede invocar el modo optativo y también el tiempo futuro, haciendo conjeturas sobre lo que pudo haber sido. (Chatman, 1990:257)*

Si este recurso es una opción a seguir para el guionista, deberá decidirlo cuanto antes, ya que este hecho modifica en gran medida el devenir de la forma de pensar del personaje, y con él, la del espectador. Se podrá realizar de varias formas: bien hablando en forma pasada, en presente, e incluso adelantando lo que ocurrirá en el futuro. Si el protagonista es a la vez narrador, normalmente será intradieгético, por lo que será conocedor de las consecuencias de aquello que está narrando.

Cabe destacar el esquema del narrador que propone Gómez Tarín (2011) en “*Narrativas audiovisuales: el relato*”, pues en él salen a relucir todos los tipos de narrador, incluyendo el caso de que sea un personaje:

Meganarrador o autor implícito (siempre presente):

- *Oculto: transparencia enunciativa.*
- *Manifiesto:*
 - *Mediante marcas en los procesos significantes (diversos recursos expresivos: movimientos de cámara, angulaciones, etc.) el meganarrador quiebra la transparencia enunciativa.*
 - *Como voz o instancia narradora:*
 - *Rótulos*
 - Voces (enunciación delegada)
 - *Voz over (narrador no personaje)*
 - *Voz off (narrador personaje = autodiegético, se manifiesta como autor y quiebra la transparencia: en este caso es metadiegético).*
 - Narradores:
 - *De primer nivel (relato marco):*
 - *Homodiegéticos, si son personajes en la historia que cuentan.*
 - *Heterodiegéticos, si no son personajes en la historia que cuentan.*
 - *De segundo a n nivel (intradiegéticos):*
 - *Homodiegéticos, si son personajes en la historia que cuentan.*
 - *Heterodiegéticos, si no son personajes en la historia que cuentan.*
 - *Heterodiegéticos, si no son personajes.*

(Gómez Tarín, 2011: 277)

El autor distingue en la recta final en dos niveles: uno referido al marco del relato, es decir, un narrador que permanece fuera de la diégesis, pero que la conoce, y otro en el que el narrador está dentro de la propia diégesis de la historia que cuenta. En *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese, se suceden varios narradores a lo largo de la película, donde destaca la figura del narrador

principal, que es el protagonista, Henry Hill. Desde el inicio hasta el final de la película, es él quien nos lleva de la mano por el mundo que se abre a nuestros ojos. En ocasiones es su mujer, Karen, quien prosigue la narración, haciendo aportaciones a la historia que cuenta su marido.

En *Casino* (1995), de Martin Scorsese, el guión muestra una estrategia similar, haciendo que el protagonista sea quien cuenta su propia historia, acompañado por algún otro personaje en algún momento. Con esta acción, el personaje describe sus impresiones sobre lo que ocurre, guiando así el punto de vista del espectador.

Viendo lo que ocurre en estos casos, observamos que no sólo el protagonista es quien puede convertirse en narrador, sino que cualquier personaje, con una mínima importancia argumental, puede hacerlo. Por ejemplo, en *300* (2006), de Zack Snyder, el narrador es Dilios, un personaje secundario que es testigo de las gestas de Leónidas como uno de los 300 espartanos que luchan en las Termópilas contra los persas.

El hecho de que el personaje sea el propio narrador del filme hace que el espectador se adentre aún más en su punto de vista, y puede dar una visión más moralista de la historia. En el caso de Henry Hill en la citada película *Uno de los nuestros*, éste no ha aprendido nada de la historia: insiste en que después de lo que ha pasado, se tiene que conformar con una vida mediocre. Eso es lo que el espectador debe valorar: el protagonista siempre seguirá vagando en una forma equivocada de ver la vida.

2.3.7 Nombre

Este punto puede ser tremendamente conflictivo, ya que muchas veces encontrar el nombre para un personaje puede resultar tremendamente difícil. Hay casos en los que no tiene nombre, ya que en ningún momento se hace alusión al mismo. Este es el caso del protagonista de *Drive* (2011), de Nicolas Winding Refn: tan sólo sabemos de este personaje que es un conductor (driver), y en ningún momento se echa en falta saber su nombre; se trata de una persona enigmática que apareció de la nada, y que acabará desapareciendo de igual forma al final de la película.

A veces el nombre no es necesario, como en el caso señalado, y se sustituye por una cualidad; en otros casos, el nombre es algo primordial para el universo de la película, y para lo que se quiere transmitir. Incluso se relaciona con la nacionalidad del personaje, y con la cultura en la que está enmarcado.

No puede discutirse la importancia de la conservación del nombre para reflejar la identidad del personaje. Y lo mismo ocurre con su nacionalidad, por mucho que se hable de la universalidad de esos personajes. (Manzano Espinosa, 2008: 101)

Pero el nombre adquiere una dimensión significativa para el guionista cuando el punto de partida es un personaje histórico, o cuando el guión es una adaptación de un libro, por ejemplo. Este es el caso de personajes tales como Nixon (*Nixon* (1995), de Oliver Stone), la reina Isabel II (*La reina* (2006), de Stephen Frears), o el general George Patton (*Patton* (1970), de Franklin J. Schaffner). En todos esos casos, el nombre tiene que hacer honor al mensaje de la película, y a la esencia de la persona real que retrata.

El tema del nombre es un elemento accesorio (lo cual no le resta importancia); bien puede ser tanto el primer como el último paso en la creación de un personaje. Puede aparecer en cualquier momento en la mente del guionista

durante el proceso de creación, al indagar en algún concepto, o trazando el plano psicológico, o el proceso de transformación. Por esto, es interesante contar con referencias que hablen del significado de los nombres, ya que de ese modo nos acercaremos al concepto con el que lo queramos identificar.

Los nombres de personajes históricos tienen sus propias connotaciones, por lo que esa parte del trabajo ya está hecha; mientras que en el caso de los personajes originales (entiéndase por esto los de nueva creación) es algo que el guionista tendrá que trabajar. Syd Field (1994) habla muy por encima del nombre, asignándolo de forma arbitraria en uno de sus ejercicios con alumnos. Hay que tenerlo en cuenta a la hora de contar la historia, ya que es un factor que podrá quedarse en la mente del espectador al finalizar la película.

Conociendo el significado del nombre, se enriquece al personaje, ya que aporta más herramientas de trabajo; pudiendo sugerir elementos creativos que confirmen incluso algún factor de su propia personalidad. Actualmente, gracias a Internet estamos es fácil entrar contacto con este tipo de información, y no se pierde nada por conocer procedencia y significado de los nombres.

El nombre puede incluso ser la clave de la película. Casos como el Forrest Gump lo corroboran, ya que da el nombre a la película *Forrest Gump* (1994), de Robert Zemeckis. Esto quiere decir que el nombre del personaje, el personaje en sí, es tan trascendente que el público lo que va a ver es lo que ese personaje haga; asumir su punto de vista en la historia.

José Patricio Pérez-Rufi (2007) publicó un artículo acerca del nombre de los personajes en las películas de Stanley Kubrick. En su interesante reflexión, examina la importancia del nombre en las películas de este autor, y llega a conclusiones, en mi opinión, acertadas, pues expone el nombre como el principio de un icono. Tal y como él afirma:

(...)Diremos que la existencia de un término que nomine a los protagonistas contribuye a una temprana adquisición de dimensión, al tiempo que se convierte en un referente verbal para un icono. (Pérez-Rufi, 48: 2007)

Por tanto, una de las claves para que un personaje sea fácilmente identificable, es sin duda el nombre que tiene, ya que puede marcar la diferencia. El nombre puede resultar una dimensión añadida; incluso en casos en los que el nombre pertenece a una persona real, como puede ser el caso de Nixon en la película *Nixon* (1995), de Oliver Stone.

Éste es, en definitiva, el proceso propuesto de creación de personajes para guión cinematográfico. Comprende así todos los puntos indispensables a la hora de pensar en crear un personaje de la nada, y es fácilmente adaptable a cualquier otro método, ya que incluye los elementos que se entienden como esenciales para la construcción de un personaje.

3. DISEÑO

3.1 INTRODUCCIÓN

El análisis que se llevará a cabo en los siguientes puntos mostrará todos los ingredientes del protagonista de varias películas, elegidas para mostrar el despliegue de elementos de que constan dichos personajes. Se elegirán varios héroes y antihéroes representativos de una manera de hacer películas que se ha convertido en, por una parte, la más comercial, y por otra, la más personal por parte de sus autores.

La pregunta que se pretende responder con este análisis, es conocer los elementos comunes presentes en la transformación del protagonista de cada película, aun teniendo en cuenta la dicotomía moral que separa unos de otros. Con las respuestas que se obtengan, se podrá asumir que en efecto, hay una verdad inherente a la existencia narrativa de estos héroes y antihéroes, todos ellos pertenecientes al período postclásico de la narración cinematográfica, atendiendo a los escritos de Jesús González Requena (2007).

En adelante serán especificadas las películas seleccionadas, todas ellas características del ámbito heroico o antiheroico a analizar. A continuación, se resolverán los objetivos que este estudio pretende alcanzar, para dar paso a la formulación de hipótesis a confirmar, y finalmente, a exponer la metodología del análisis a desarrollar.

De esta manera, habiendo desarrollado el marco teórico, es el momento de poner en tela de juicio varios de los elementos y valores adquiridos en el proceso, y adaptarlos a nuevas formas de pensamiento gracias al análisis venidero.

3.2 OBJETIVOS

Antes de la formulación de hipótesis, es necesario hacer hincapié en lo que se pretende con el análisis de personajes, puesto que, estableciendo la meta, cada una de las hipótesis tendrá verdadera razón de ser.

Los personajes a analizar serán dos héroes y dos antihéroes, debido a que ambos casos responden cada uno a un punto de vista de ver la vida: uno moral, y otro inmoral. Son dos extremos presentes en la propia personalidad humana. En lo sucesivo se especificará qué películas, y por ende, qué protagonistas serán analizados.

Tenemos gran cantidad de términos, teorías y definiciones acumuladas, por lo que pondremos en práctica todo lo discernido y aprendido, aportando una nueva lectura a la forma de abordar la creación de personajes en el medio cinematográfico.

Dicho esto, los objetivos del estudio son:

- a) Analizar dos personajes memorables que responderán a la categoría de héroe, estando uno presente en una sola película, y otro siendo desarrollado a lo largo de toda una saga; por otro, haremos el mismo análisis de dos antihéroes: uno desarrollado en una sola película, y otro desarrollado en varias.
- b) Estudiar la naturaleza de héroes y antihéroes importantes del medio cinematográfico de las últimas décadas.
- c) Contemplar varias posibilidades de personajes distintos entre sí, pero sujetos a una condición moral, y a una serie de rasgos mediante los cuales han sido contruidos.

- d) Determinar qué elementos comunes existen en su ejecución, pues los personajes memorables presentan engranajes que los hacen únicos, y a la vez que apelan a valores y cuestiones universales, accediendo al inconsciente colectivo, y a la cultura popular más arraigada.
- e) Proponer la acción final del personaje como elemento indispensable de su recorrido en la película, puesto que es ahí donde se muestra tal y como es después de lo vivido: el personaje es el resultado de toda una serie de experiencias, y su resolución como tal se da en ese momento.
- f) Demostrar que el proceso de transformación del personaje (entendida como cambio de estado, interno y/o externo) puede tener las mismas fases en todos los personajes seleccionados.

No debemos confundir el éxito momentáneo de películas que se ponen de moda durante un tiempo determinado, con películas que incluyen personajes memorables; estos últimos superan las modas, y se erigen con gran importancia sobre muchas otras películas a lo largo del tiempo; se convierten en mitos, en elementos muy presentes en la cultura popular.

3.3 HIPÓTESIS

Llega el momento de usar los conocimientos desarrollados, y formular una serie de hipótesis a confirmar o rechazar. Éstas darán sentido al análisis e interpretación que será llevado en el siguiente bloque:

- a) Un personaje es una herramienta; una llave para hablar de universos personales
- b) Aun cuando no exista un cambio moral en el personaje, existe un proceso de transformación en el mismo.
- c) La transformación del personaje, como cambio evolutivo, es la clave para que éste supere la barrera del tiempo.
- d) La creación de un personaje aborda la transformación que éste seguirá a lo largo de la película.
- e) Puede existir un modelo de transformación del personaje apto para protagonistas y secundarios, cualquiera sea la naturaleza moral que presenten.
- f) La acción final del personaje es un elemento de creación indispensable. El final es por tanto la clave en el viaje del personaje, ya que es en esa parte del proceso de transformación donde el espectador ve cumplidas sus expectativas o no en ellos.
- g) Existe un modelo de transformación del personaje aplicable tanto para héroes, como para antihéroes.

- h) El proceso de transformación del personaje presente en los protagonistas de distintas sagas es el mismo en cada película que las componen.
- i) La identificación del espectador con el personaje protagonista se da de forma evolutiva a lo largo de una película.
- j) El rol del villano es siempre secundario cuando el protagonista es un héroe.
- k) El protagonista aparece de forma constante en la propia película: aparece, como mínimo, en la mitad de sus escenas.
- l) Para que un personaje sea perfecto, debe ser imperfecto. El espectador es atraído por sus imperfecciones; por su mal carácter, sus debilidades, por su vulnerabilidad, etc. Sus imperfecciones, ya sean físicas o psicológicas, aportan veracidad a la vida que se trata de recrear. Si al personaje le sale bien todo lo que se propone, estaremos ante la historia más aburrida del mundo.

3.4 METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

a) Estudio cualitativo

Se detectarán los rasgos comunes que hacen que los personajes seleccionados resulten tan especiales como son. Se utilizará el esquema de análisis desarrollado por Francisco García García en sus apuntes personales, utilizados para sus clases de narrativa entre 2005 y 2013, sobre el cual se introducirán pequeñas modificaciones que ayuden a focalizar mejor sobre el objeto de estudio.

Mediante este estudio se filtrará así a los personajes seleccionados por los parámetros señalados a continuación:

a.1. El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

-Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

-Conflicto interno que presenta.

a.1.4.- Actorialización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

-Diálogos: forma de hablar. Posibles *tags*.

a1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

-*Tag* característico.

a.1.6.- Comunicación no verbal

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración del personaje.

a.2. El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga (V.Propp)

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias (C.Bremond)

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1.-enunciado explícitamente y conocido

a.2.5.2.-no conocido

a.2.5.3.-realizado y

a.2.5.4.-consecución de los objetivos de su proyecto.

a.2.5.4.1. a favor del héroe: eutético

a.2.5.4.2. en contra del héroe: distético

a.2.5.3.3. ni a favor ni en contra, relato abierto o sin final:
atético

a.2.6. Funcionalidad diferencial

a.3. El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida

a.3.1.2 Acontecimiento cero

a.3.2 Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

a.3.3 Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

a.3.4. Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

a.4. El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1.- Históricos

a.4.1.2.- Sociales

a.4.1.3.- Míticos

a.4.1.4.- Alegóricos

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

a.5. El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1.- hace

a.5.1.2.- dice

a.5.1.3.- piensa

a.5.1.4.- por lo que dice que hace, dice, piensa de si mismo

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1.- hacen

a.5.2.2.- dicen

a.5.2.3.- piensan respecto al personaje

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes

a.5.3.1.- Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo

a.5.3.2.- Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común

a.5.3.3.- Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo:

-Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

a.5.3.4.- Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

a6. El personaje en cuanto a su modelización

a.6.1.- El ser del personaje: Ser y estar: Modalidad óptica.

Relaciones entre el ser y el parecer:

Es y parece =verdadero

Es y no parece =oculto

No es y parece =falso

No es y no parece =inexistente

a.6.2.- El hacer del personaje: Relaciones del hacer con el hacer. Modalidad factitiva.

Hacer hacer

Hacer no hacer

No hacer hacer

No hacer no hacer

a.6.3.- Relaciones entre el saber y el hacer del personaje: Modalidad competencial

Saber hacer

Saber	no hacer
No saber	hacer
No saber	no hacer

a.6.4.- Relaciones de otras modalidades con el hacer

6.4.1.- Querer

a7. El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.

a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión

a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología del personaje (sustancia del plano del contenido)

a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:

a.7.1.2.1- Acciones

a.7.1.2.2.- Espacio

a.7.1.2.3.- Tiempo

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...) (sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1.- Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia...)

a.7.1.3.2.- Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito)

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión

a.7.1.4.1.- Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

a.7.1.4.2.- Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

a.7.1.4.3.- La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

a.8. Mito que representa.

Cada personaje responderá a una serie de valores universales que se pueden referir a personajes literarios ya creados, cuya naturaleza condensan una serie de lecciones sobre la realidad humana. “Mito” ofrece varios significados en el enlace de Internet <http://lema.rae.es/drae/?val=mito>, de entre los cuales se tendrán en cuenta dos de ellos para este apartado:

Podrá entenderse un mito como *“narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad”*, o bien como *“historia ficticia o personaje literario o artístico que condensa alguna realidad humana de significación universal.”*

b) Estudio cuantitativo

b1.- Concepto sobre el que se llevará a cabo el análisis y objetivos: personajes memorables, ya sean estos héroes o villanos. Por memorables entendemos personajes muy conocidos en su respectivo ámbito moral.

b2.- Universo de análisis: películas que han pasado al plano de la cultura popular por sus héroes y antihéroes. Partiremos de obras que, como muy lejanas, procederán de la década de los años setenta, puesto que fue en esa época en la que se consolidó el lenguaje cinematográfico que disfrutamos en la actualidad: según Requena (2007), el llamado cine *Postclásico*.

b3.- Muestra o corpus de análisis:

b3.1.- Definición de la muestra:

Películas en las que destacan los roles de héroes y antihéroes, dos en cada caso, distinguiendo películas independientes, y películas pertenecientes a una saga. De este modo, obtendremos una lectura más completa de cada lado del espectro humano sin perder de vista las distintas formas de desarrollar un personaje. Todos los casos se corresponden a producciones hollywoodienses, puesto que es Hollywood quien marca los cánones del cine comercial.

Los personajes a analizar son los siguientes:

-Héroes:

Máximo Décimo Meridio. Película: *Gladiator* (2000), de Ridley Scott.

Bruce Wayne/ Batman. Películas: *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan; *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan; *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), de Christopher Nolan.

El motivo por el que han sido elegidos es que, por una parte, en el caso de *Gladiator* se encuentra un ejemplo de héroe vengativo y a la vez justiciero, representante de cánones clásicos. Por otra parte, la trilogía de “*El caballero oscuro*” propone la visión de un héroe con doble cara, representando con ello también el ámbito del héroe enmascarado. Además, Bruce Wayne/Batman es

un importante exponente de la construcción del héroe actual, donde hay lugar también para la oscuridad que albergan los nuevos héroes (y superhéroes).

-Antihéroes:

Travis Bickle. Película: *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese.

Michael Corleone. Películas: *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola; *El padrino, parte II* (1974), de Francis Ford Coppola; *El padrino, parte III* (1990), de Francis Ford Coppola.

El motivo de los antihéroes seleccionados estriba, en el caso de *Taxi driver*, en la importancia de la psicología del personaje autodestructivo, dando lugar a una violencia sin cuartel, tanto física, como psicológica. En el caso de la trilogía de “*El padrino*”, asistimos a uno de los antihéroes más importantes de la historia del cine, que ahonda en la corrupción moral mediante la justificación de los valores familiares que caracterizan a la mafia italoamericana.

Tanto en el caso de los héroes, como de los antihéroes, se trata de personajes popularmente conocidos, que han reafirmado una misma concepción moral de ciertos valores en ambos extremos de la línea que los separa.

b3.2.-Criterios de selección (pertinencia, diversidad, significación)

El principal criterio ha sido la importancia que han tenido estas películas norteamericanas a nivel social, alcanzando gran éxito de crítica y público, y marcando un punto de inflexión en las cualidades heroicas/antiheroicas de los personajes cinematográficos.

Además, algo muy importante es que, en todos los casos, los protagonistas de las películas han pasado a convertirse en referentes de la cultura popular.

b3.3.-Modo de análisis:**b3.3.3.- Lectura científica.**

Análisis de contenido y análisis del discurso: Este es el modo elegido, ya que analizaré al personaje en la historia y en el discurso, logrando así una comprensión universal del mismo. Cuantificaré las escenas de cada película, estableciendo un listado de las mismas, especificando lo que ocurre en cada una de ellas.

El listado será utilizado para averiguar si se cumple el modelo propuesto de transformación del personaje.

b4.- Organización de análisis y experimentación

b4.1.- Descifrar, punto por punto, los elementos que componen a cada personaje en cuestión, para, de este modo, tener un estudio cualitativo y universal de su importancia en la cultura popular.

b4.2- Inventario general de los ejes semánticos del personaje en cuestión, a través del concepto presencia (1) ausencia (0). De este modo, sabremos cuál es la presencia de cada uno en su película, y confirmaremos el rol que ocupa en ella.

b4.3.- Jerarquización de los ejes semánticos, según una valoración de generalidad: elementos psicológicos y relacionales que entran en juego en cada escena y/o secuencia.

b4.4- Aplicación de escalas de valoración (mínimo valor 1, máximo valor 5):

5: Conflicto interior y conflicto(s) exteriores relacionados con su objetivo.

4. Conflicto interior relacionado con su objetivo.

3. Conflicto exterior de relaciones personales (familia, amigos, pareja)

2. Conflicto exterior de relaciones extrapersonales (trabajo, entorno social)

1 Ausencia de conflicto

Se confirmará el proceso de transformación expuesto anteriormente si hay un mínimo de 4 momentos que incluyan el conflicto interno junto con conflictos externos, estando en ambos casos relacionados con la meta del personaje (asignación nº 5 en la escala de valores).

Son tres momentos como mínimo porque probaría las fases básicas cuantificables en la escala con un 5: acontecimiento cero, enfrentamiento, y superación de la prueba final. Son las “pinzas” que sustentarían todo personaje.

Las fases de *situación preestablecida*, y *conocimiento del nuevo medio* no incluyen momentos tan intensos como en los otros; son fases referentes a procesos cambiantes del personaje, que culminan en las otras.

c) Conclusiones.

Valoraciones finales primero en cada caso, y luego globales entre todas las películas.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

Se encontrarán en este bloque dos grandes apartados: el héroe, y el antihéroe. En cada caso se procederá al análisis de dos personajes: uno desarrollado en una sola película, y otro a lo largo de una saga compuesta por tres películas.

Haber desarrollado ya todo lo referente a héroes y antihéroes permite ahora adentrarse en casos prácticos, puesto que viene al caso observar cómo las claves señaladas a lo largo del marco teórico se ejecutan en varias películas de renombre, que han resultado importantes éxitos de taquilla y de crítica. Todos los casos han aportado un nuevo punto de vista sobre la materia a tratar, y se han consolidado como personajes de culto que no dejan de dar de qué hablar. Hablan de la sociedad, pero no sólo de la sociedad del tiempo en que fueron realizadas estas películas, sino que sus temas fácilmente se pueden extrapolar a la actualidad. Por eso son casos tan válidos para el análisis.

Además, todas pertenecen a la misma etapa cinematográfica. Aquella que Jesús González Requena (2007) catalogaba de período postclásico, en el que adquiere especial significado la psicología del personaje, y se pierden los valores simbólicos propios de períodos anteriores. Al pertenecer todos los ejemplos a películas financiadas en el ámbito de Hollywood, se contemplará en la gran mayoría de los casos una puesta en escena que se encuentra dentro de lo espectacular, con grandes presupuestos. Esto se debe a que el cine norteamericano es el que más acceso tiene a todos los rincones del mundo. Al hablar de su éxito, éste es de talla internacional. Son películas, en todos los casos, bien conocidas por la inmensa mayoría de los espectadores, cuyos personajes a analizar son fácilmente reconocibles.

En cada caso, se comenzará con un resumen de la película, para pasar inmediatamente después al análisis cualitativo del personaje, cuyos parámetros quedaron expuestos en el bloque de metodología y diseño del análisis.

Después, se expondrá en estudio cualitativo, acompañado de gráficas que apoyen los resultados de contabilizar y valorar las escenas de cada película.

El estudio cualitativo deberá coincidir con el cuantitativo en lo que a transformación se refiere, poniendo de esta manera a prueba el modelo de transformación propuesto en el marco teórico. Después, se expondrán las conclusiones de cada película y, en último lugar, se mostrarán las conclusiones generales de todas las películas en conjunto en el apartado de “análisis e interpretación global”. Se accederá de esta manera a todos los elementos comunes entre los personajes analizados, lo cual permitirá más adelante la confirmación o el rechazo de las hipótesis de este estudio.

Así pues, es el momento de adentrarse en la naturaleza y las dimensiones de cada personaje, y de analizar profundamente el relato cinematográfico en que cada uno está inmerso.

En primer lugar, se mostrará el caso de Máximo Décimo Meridio en *Gladiator* (2000), de Ridley Scott, que irá referido al héroe en una sola película. Después, el análisis se centrará en Bruce Wayne/Batman, exponente del héroe a lo largo de una saga en *Batman begins* (2005), *El caballero oscuro* (2008), y *El caballero oscuro. La leyenda renace* (2012), todas de Chsristopher Nolan.

Una vez terminado el análisis de los héroes, se realizará el mismo proceso con dos antihéroes: Travis Bickle, el protagonista de *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese, se corresponderá con el antihéroe en una sola película, mientras que Michael Corleone será el exponente a analizar como antihéroe en una saga, compuesta por *El padrino* (1972), *El padrino, parte II* (1974), y *El padrino, parte III* (1990), todas de Francis Ford Coppola.

4.1 EL HÉROE

4.1.1. HÉROE EN UNA SOLA PELÍCULA

4.1.1.1 GLADIATOR

Película: *Gladiator* (2000), dirigida por Ridley Scott. Escrita por David Franzoni, John Logan, y William Nicholson.

Máximo Décimo Meridio

Nos encontramos ante la figura del héroe que lucha contra la injusticia personal y social en las entrañas del imperio romano.

Resumen de la película:

La película comienza en plena campaña contra los bárbaros, concretamente, en una batalla que los romanos terminan ganando gracias al liderazgo del general Máximo Décimo Meridio y bajo la mirada del emperador Marco Aurelio.

Tras la victoria, el emperador ofrece la corona del imperio a Máximo, con el fin de que, con el tiempo, Roma recobre su esplendor. Pero Máximo rechaza la oferta; tan sólo desea volver a su casa, a Hispania, con su mujer y su hijo.

Tras esto, el celoso hijo del emperador, Cómodo, sediento de poder y pletórico de avaricia, asesina a su padre por asfixia, asegurándose de esta manera la posesión del imperio, para, seguidamente, ordenar la ejecución de Máximo, pues es el único que puede dudar de las circunstancias que rodean la muerte del emperador. Máximo consigue deshacerse de sus verdugos, y herido, huye a Hispania, a su hogar, donde encuentra los restos mortales de lo que una vez

fueron su mujer y su hijo. Acto seguido se desmaya, y al despertar se encuentra capturado por comerciantes de esclavos. Gracias a su experiencia en el combate, es capaz de sobrevivir como gladiador. Sus victorias en la arena se repiten y le llevan a luchar al mismísimo corazón del imperio: Roma. En su primera incursión en el coliseo, la máscara que lleva le oculta frente a su enemigo directo, el emperador, que se queda maravillado ante la soltura del misterioso guerrero.

Ante la insistencia de Cómodo, Máximo descubre su identidad, y anuncia la venganza que pronto llevará a cabo. Cómodo, perplejo ante la presencia de alguien que creía muerto, decide no matarle para no decepcionar al público.

A raíz de esto, surge una conspiración contra el emperador por parte de miembros del senado, inspirados por el desafiante Máximo. Paralelamente a esto, se trama un rescate del protagonista ayudado por sus soldados del ejército, pero ambas tramas tocan su fin gracias a la acción de Cómodo, que finalmente se batirá a muerte con Máximo, no sin antes herirle de gravedad antes del combate.

Finalmente, llega el duelo mortal entre Máximo y Cómodo. Máximo gana a duras penas; mata a su rival justo antes de morir él mismo. Hecho esto, ordena liberar a sus hombres, y devuelve el poder de Roma al Senado para que el imperio recobre su época de esplendor. Se desploma, y finalmente muere. Se reúne con su mujer y su hijo.

A continuación, se llevará a cabo el análisis, según el modelo estipulado en el bloque 3, donde se obtendrán las claves del personaje protagonista, inmerso en esta popular película.

a) Análisis cualitativo del personaje

a.1.- El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Máximo es un personaje de sexo masculino de mediana edad, entre 30 y 40 años. Su biotipo responde al de un soldado: un hombre fuerte y sano, bien ejercitado gracias a su condición de guerrero imperial. Tiene una presencia muy fuerte. En último lugar, sus rasgos biométricos comprenden ojos verdes, expresión serena, músculos bien desarrollados, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Éste personaje es un soldado de Roma, comandante de los ejércitos del norte, general de las legiones Fénix. Al principio pertenece a una clase social acomodada, libre. Es admirado y respetado por su ejército, y amado como un hijo por parte del emperador Marco Aurelio.

No obstante, debido a la traición de Cómodo, Máximo acaba convertido en un proscrito, y más tarde en un esclavo, rebajando así su condición social a lo más bajo de la época. Procede de Hispania, el lugar en que reside su hogar y su familia. Es de raza blanca.

a.1.3. Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Máximo tiene un temperamento calmado, introspectivo. Nunca actúa sin pensar, y tiene gran seguridad en sí mismo.

a1.3.1. Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, cabe señalar que predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a los problemas. Máximo es un militar, y por ende, un estratega en la batalla. Sabe lo que hay que hacer en todo momento.

Profundizando más, diremos que Máximo es un reflexivo extravertido, ya que no oculta sus objetivos y es un buen líder a lo largo de la película: tanto en la batalla contra los bárbaros al comienzo del filme, como sobreviviendo en la arena del circo; sobre todo en el primer combate en Roma, en el que vence a los oponentes de la batalla de Cartago gracias al trabajo en equipo inspirado en el ejército. Es un líder al que todos aclaman, que hace lo correcto aunque tenga que mancharse las manos de sangre. No antepone los sentimientos a la lógica. Quiere reunirse con su familia, pero entiende que aún tiene cosas que hacer antes de eso; tiene que vengar el dolor que le han causado y que causan a otras personas.

a.1.3.2. -Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que nuestro héroe se enfrenta es a la ansiada vuelta con su familia. Desde el mismo comienzo de la película, sabemos que lo que hay quebrado en su interior es la añoranza de su hogar. Y no lo conseguirá hasta el final de la película, cuando cumpla su misión en este mundo.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Máximo es Russell Crowe. Su interpretación, contenida y realista, origina un personaje que se enfrenta con honor a la muerte, alternando momentos introspectivos con la acción violenta

del circo. Esconde el sufrimiento del personaje en una actitud distante pero consciente de lo que ocurre a su alrededor.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles *tags*: no se encuentra ningún *tag* en la forma de hablar de Máximo.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

El vestuario es aquí un elemento esencial en la constitución de este personaje heroico, ya que habla de la época en la que se ambienta la historia. Al principio viste el uniforme de comandante, pero en vista del giro de los acontecimientos, vestirá otro tipo de complementos dada su condición de esclavo.

a.1.5.1 *Tag* característico: Máximo no presenta un *tag* físico que le defina como personaje.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Máximo es siempre sincera; se mueve con la seguridad que le da su formación militar, por muy difícil que se presente una batalla. Empatiza fácilmente con los demás, sin apenas hablar. Reacciona con sentido común. Realiza un ritual antes de cada combate, que es frotarse las manos con la tierra del lugar que pisa. Lo hace siendo soldado de Roma, y siendo gladiador.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Este soldado-gladiador es un personaje individual en cuanto a su función en el relato. No representa a un grupo; se representa a sí mismo en todo momento, a

su necesidad, que es vengar la muerte de los suyos, aspirando a poder, algún día, reunirse con ellos.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Máximo.

La originalidad del personaje radica en que tiene una misión totalmente individual, centrada sobre todo en el nivel emocional. La lleva a cabo con honor, limpiando su nombre, vengando la muerte de su familia, y cumpliendo la última voluntad del emperador Marco Aurelio antes de ser asesinado. La venganza se convierte así en una labor de justicia; no sólo la propia, sino la social.

Por tanto, no representa a un grupo; no lucha contra la esclavitud, ni pretende ser un mártir trascendente por una causa grupal. Hace lo que hace por devolver el equilibrio a sí mismo y al imperio. Logrará llevar a cabo su misión antes de reencontrarse con los suyos en la otra vida.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Debido a las acciones de Máximo, la figura que representa es la del héroe, que, según Propp, sigue este curso:

La esfera de acción del héroe que comprende: la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción ante las exigencias del donante (E), el casamiento (W). La primera función (C) caracteriza al héroe-buscador, mientras que el héroe víctima sólo lleva a cabo las otras. (Propp, 1985: 106)

Máximo es un héroe que emprende una búsqueda para restituir tanto su equilibrio personal, como el de todo un imperio. El donante, Marco Aurelio, le ha encomendado una misión: darle a Roma la grandeza que ya no tiene. Para ello, tendrá que eliminar a Cómodo, quien a la postre, ha asesinado a su mujer y a su hijo.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Máximo cumple con su cometido en aquellas secuencias en las que aparece, si bien tan sólo renuncia a su misión en un primer momento, cuando Marco Aurelio le pide que le suceda en el trono. Esta secuencia bien se podría corresponder con uno de los pasos del camino del héroe, que es la negación de la misión o de la aventura hacia el donante o el sabio anciano.

Pero en lo sucesivo, Máximo, como héroe en ciernes, hará todo lo que está destinado a hacer, sin renunciar a su propósito ni a las expectativas que tenemos sobre él.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Este personaje es el mejor guerrero que podremos ver a lo largo de la película. Su extensa experiencia en el ejército le hace ser prácticamente invulnerable ante los rivales con los que se enfrenta. Es un líder para el resto de los esclavos en el coliseo, de manera que les da órdenes como si de su particular ejército se tratase. De esta forma, asegura la supervivencia del grupo; no duda en obrar por el bien de los demás, como en la escena en la que renuncia a asesinar a Cómodo debido a que Lucio está presente y es sólo un niño.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Máximo busca el equilibrio y la felicidad que dejó atrás hace más de dos años. Él ansía dedicarse a su familia y trabajar la tierra, alejado así de la sangre del combate. Ansía la vida normal que no puede tener; añora sus terrenos en los que ha pasado sus mejores momentos con su familia.

Por otra parte, podemos discernir una relación paterno-filial con el emperador Marco Aurelio que viene desde hace mucho tiempo, y que, cómo no, ha despertado siempre la envidia de Cómodo. Además, por el primer encuentro con la hija del emperador, Lucilla, deducimos que tiempo atrás vivieron un idilio romántico que acabó mal.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: Máximo quiere volver a su hogar. Se lo dice a todo el mundo: a Marco Aurelio, a Cómodo, y más tarde, a su compañero gladiador, Juba. Este es su objetivo primordial, para lo cual tiene que realizar otros a lo largo de la historia. Pero antes, debe cumplir la voluntad de Marco Aurelio. Esto se lo confiesa a Cicerón en primera instancia, al

decirle que no podrán volver a casa aún. Más tarde, confiesa a Cómodo que piensa vengarse de lo que le ocurrió a su familia pase lo que pase.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: El héroe consigue llevar a cabo su misión: lleva a cabo su venganza, libera a Roma de la tiranía de Cómodo, y finalmente, se reúne con su familia en el paraíso.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto.:

a.2.5.4.1. A favor del héroe: eutético: La consecución se da a favor del héroe, que vuelve con su familia habiendo hecho lo mejor para Roma.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Destacan en este apartado varias acciones que diferencian a este personaje de otros parecidos en el medio cinematográfico, pues siendo ya un gladiador, Máximo es crítico con el público tras su segunda actuación, gritando cabreado la frase: “*¿Os habéis divertido?*”, tal y como podemos ver en el enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=FI1y1g4GKv8>.

En otra ocasión, se niega a seguir la orden del emperador de matar a otro gladiador cuando ya lo ha vencido. Con esta acción, desafía al César, dejándole en evidencia delante de la multitud, y por ello, buscando su furia. En última instancia, es un gladiador con pasado militar que amenaza, desafía, y asesina al emperador por venganza, justicia, y por el bien del imperio. Dejará que reine la justicia de los hombres en conjunto, y no la de uno solo.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida.

Se corresponde con la batalla contra los bárbaros. Este es el entorno cotidiano de Máximo: las victorias romanas sobre los enemigos. Se presenta una faceta del personaje que pronto cambiará, puesto que todavía no tiene enemigos en sus círculos más próximos. Contemplamos así a Máximo como un leal soldado romano, preparado siempre para la lucha. En la Figura a.3.1.1.1, le anima con decisión a sus tropas:



Figura a.3.1.1.1: Máximo motiva a sus hombres para la lucha.
Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Máximo reniega del nuevo emperador, por lo que pierde su cargo y es acusado de traidor por los suyos. Cómodo ordena su detención y ejecución. Se dispone a ser ejecutado, cuando logra escapar y corre de vuelta a su hogar.

La fase se consuma cuando, tras un largo viaje, descubre que su familia ha sido asesinada. Ese será el acontecimiento traumático principal de este segmento de la narración, puesto que su mundo ya se ha desmoronado por completo: ya no tiene ni a su familia, ni el apoyo de Roma. En la Figura a.3.1.2.1, Máximo llora desconsolado a los pies del cadáver de su mujer. Todo lo que conocía se ha venido abajo.

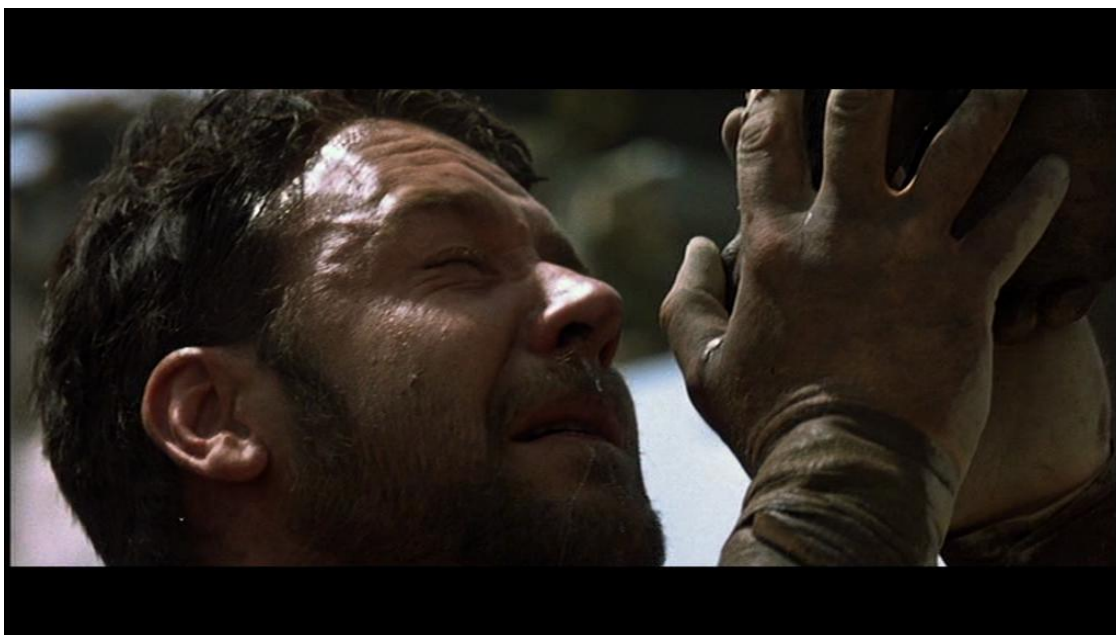


Figura a.3.1.2.1: Máximo llora la muerte de su mujer e hijo.
Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

a.3.2.- Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

El protagonista ahora tendrá que sobrevivir como un esclavo, luchando en la arena del circo al servicio de su nuevo maestro, Próximo. Comienza una nueva etapa, en la que sus valores le situarán contra el emperador.

Máximo borra el tatuaje de la legión como acto simbólico de su nueva vida alejada de todo lo conocido. Juba le pregunta si eso no enfadará a los dioses, a lo que Máximo asiente con una sonrisa fruto de la ira del

momento. Ya no luchará para Roma, sino para sí mismo; para sobrevivir en la arena. En la Figura a.3.2.1.1, Máximo se corta en la piel con tal de borrar el tatuaje.



Figura a.3.2.1.1: Máximo borra el tatuaje de la legión.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

a.3.2.2 Conocimiento del "nuevo medio"

El protagonista mantiene una actitud distante, y en ocasiones desafiante hacia la multitud, que le aclama ya en el desierto. Además. Pronto se gana el respeto de los demás gladiadores de la plantilla de Próximo; todos le animan justo antes del combate en el que Máximo se acaba rebelando contra el público. El público ya le comienza a conocer, por lo que su reputación poco a poco se va labrando.

Aprende a vivir como un esclavo, luchando para poder alcanzar su objetivo: estar cara a cara con el emperador. Le pondrá al alcance la venganza que tanto ansía, y dará un sentido a su lucha por sobrevivir.

En la Figura a.3.2.2.1, Máximo desafía a la grada tras acabar rápidamente con sus oponentes en la actuación previa al viaje a Roma.

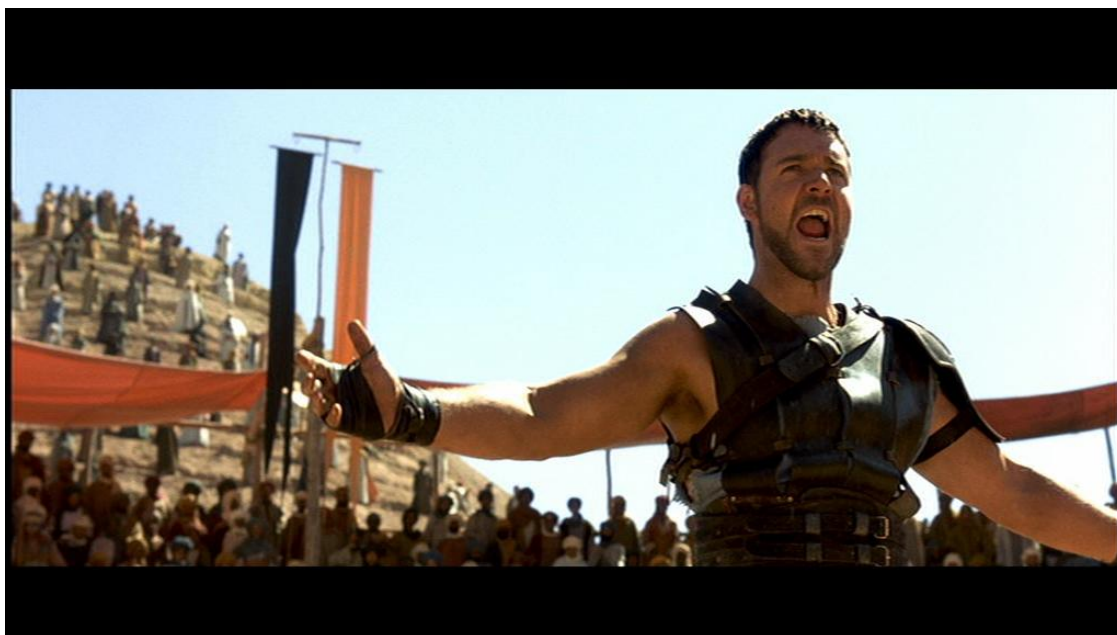


Figura a.3.2.2.1: Máximo desafía al público.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

a.3.3.- Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Se producen dos escenas clave de enfrentamiento que elevan la intensidad de los conflictos interno y externo del protagonista:

La primera, aquella en la que Máximo descubre su rostro e identidad ante Cómodo y el resto del público, anunciando su intención de venganza contra él. Es una escena muy intensa, ya que es la primera vez que estos dos personajes se ven en mucho tiempo. Además, Cómodo daba por muerto a Máximo. Su sorpresa es mayúscula, tal y como podemos contemplar en el siguiente vídeo (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=X1UmHfWCw-4>.

Más adelante habrá una escena similar de misma estructura, que comienza con un desafío hacia el propio emperador, y que concluye, una vez más, con una amenaza de Máximo hacia Cómodo. Esta vez su

contención vale mucho más, ya que soporta las burlas de Cómodo hacia su mujer y su hijo.

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

Máximo se enfrenta en un combate o muerte con el emperador en las arenas del coliseo, y, herido de gravedad, finalmente gana. Cumple una venganza ya anunciada previamente, restableciendo el orden, tanto a nivel personal, como a nivel político y social. En la Figura a.3.4.1.1. observamos el final de la pelea, en el que Máximo atraviesa el cuello de Cómodo con la daga que éste pretendía usar para matarle.



Figura a.3.4.1.1: Máximo vence a Cómodo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

Con esta acción, el protagonista veng a la muerte de su familia, restituye su nombre, y libera al imperio de Cómodo, haciendo que Roma vuelva a ser una república.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1. Históricos: como personaje, Máximo alude a las clases sociales existentes en la antigua Roma, tanto en cuanto a su rol en el ejército, como al que ocupa como esclavo. Es una historia ficticia enmarcada en un entorno histórico real; Máximo se muestra como referente ficticio del modo de vida de esa época; época del emperador Marco Aurelio.

a.4.1.2. Sociales: Máximo es un exponente de lucha contra el poder que actúa de manera injusta e impune contra los más desfavorecidos. Con su lucha externa e interna, es un ejemplo de superación personal.

a.4.1.3. Míticos: Máximo se erige como mito al ser el único esclavo capaz de desafiar a un emperador y vencerlo mientras está muriendo. Eso es lo que sucede en el enfrentamiento final contra Cómodo, durante el cual Máximo sufre hasta que consigue machacar a su oponente.

a.4.1.4. Alegóricos: Este personaje es en parte una alegoría de lo que supone la muerte: reunirse con sus seres queridos en el lugar que tanto añoraba. Es lo que ocurre al final de la película, en el momento en el que Máximo por fin se reúne con su familia.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso de Máximo, ya que no hace de narrador.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Máximo es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película y por ende, el que sustenta toda la narración.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Máximo entra en la categoría de referenciales (históricos, sociales, míticos, alegóricos) y anafóricos. Se observa así la riqueza del personaje, capaz de acumular varias lecturas sobre sí mismo: habla sobre la historia, sobre la forma en que se organizaba la sociedad (que tiene su eco en el presente), sobre los mitos de superación que logran aplazar los obstáculos abismales que aparecen a su paso, y finalmente, otorga la visión de una verdad universal: la muerte.

a.5.-El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.-Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace:

Máximo es un hombre que actúa más que habla. En su manera de luchar observamos cómo se enorgullece de luchar para Roma cuando es un general. Se observa justo lo contrario cuando tiene que matar para entretener al público. En el primer caso podemos remitirnos a las escenas que abren la película, en la que luchan contra los germanos. En el segundo caso, a su segunda intervención en el circo como gladiador, donde insulta a los espectadores.

Confiesa a Lucilla que lloró al enterarse de la muerte del marido de ésta.

Es sincero en sus acciones, y siempre actúa de forma honorable, evitando hacer daño a los demás si puede hacerlo. Podemos remitirnos a la escena en la que se niega a quitarle la vida a otro gladiador, desafiando así a Cómodo.

Logra vengar la muerte de sus seres queridos tras sobrevivir heroicamente en la arena durante un tiempo considerable.

a.5.1.2. Dice:

El protagonista habla maravillas de su tierra y de su familia. Cuenta a sus más allegados lo mucho que añora su hogar.

Reza a los dioses y a sus antepasados por la protección de su familia, y pide la orientación que necesita para cumplir la misión que Marco Aurelio le encomienda.

Además, anuncia siempre sus objetivos, como lo es la venganza que pretende llevar a cabo contra Cómodo. Esto se lo dice a Cómodo sobre la arena del

coliseo varias veces. Por otra parte, cuando habla con Juba, le anuncia su deseo de reunirse algún día con su familia en el más allá.

a.5.1.3. Piensa:

En su pensamiento está su objetivo fundamental: el retorno a su hogar y el reencuentro con su mujer y su hijo. Lo vemos constantemente desde el inicio mismo de la película, hasta el final de la misma, con la llegada del protagonista junto a su mujer y su hijo.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo:

En lo que Máximo dice que hace, citaremos la presentación que hace de sí mismo delante del emperador en medio del coliseo romano, identificándose a sí mismo como víctima y futuro verdugo del traidor. Aquí entraría también la categoría de lo que dice de sí mismo, al presentarse como comandante de los ejércitos del norte, y general de las legiones Fénix.

En lo que piensa de sí mismo, vemos cómo duda de poder enfrentarse al mismísimo emperador debido a su condición de esclavo. Así se lo confiesa a Lucilla, la hermana de Cómodo, en la prisión en la que está encerrado.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes:

a.5.2.1. Hacen:

Cómodo, como antagonista y enemigo directo, saca a relucir mediante su maldad las cualidades de Máximo. Esto es lo que ocurre en cada conversación que mantiene con el protagonista, especialmente a partir de cuando son enemigos. Sus enfrentamientos verbales sacan a relucir el aguante y paciencia de Máximo.

Marco Aurelio decide nombrar a Máximo su sucesor debido a la honorable

forma de ser del protagonista. Le dice que es el hijo que querría haber tenido, en lugar de Cómodo.

Lucilla sufre por los males que aquejan a Máximo. Así se lo dice cuando le visita a la prisión: su vida se basa en el miedo desde la muerte de su padre.

Próximo admira a Máximo y le enseña lo necesario para llegar hasta Roma. Su predilección por él se confirmará al ayudarlo a salir de la prisión, llegando a morir por ello.

Juba ayuda a Máximo todo lo posible en la supervivencia del protagonista, y le anima a seguir viviendo, afirmando que los suyos le esperan en el más allá.

Los soldados y los gladiadores que le rodean le idolatran. Máximo es su líder.

a.5.2.2. Dicen:

Marco Aurelio dice que Máximo es el hijo que debería haber tenido, y es por eso que le pide que sea su sucesor. El que devuelva su esplendor a Roma.

Cómodo se refiere a Máximo como su hermano al comienzo de la película, pero más adelante se referirá a él como traidor y enemigo.

Lucilla cuenta lo importante que es Máximo para Marco Aurelio. Al final de la película, se refiere a Máximo como un “hombre bueno”, e insta a todo el mundo a honrar a esta persona.

El hijo de Lucilla le conoce como “el hispano”, y cree las historias que se cuentan acerca de sus victorias.

Próximo dice a Máximo que es bueno, pero no tanto como cree; le confiesa que si quiere realmente ser un buen gladiador, debe ganarse al público.

Cicerón aún considera a Máximo su general incluso cuando éste sólo es visto en las arenas del coliseo.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje:

Marco Aurelio deja claro lo que piensa de Máximo: le quiere como a un hijo. Lo hace en la escena en la que le pide que sea su sucesor.

Cómodo teme a Máximo: siempre se ha sentido inferior a su lado, al ser poco valeroso. Le quiere muerto. Lo deja claro varias veces, especialmente después de su primer encuentro, siendo ya emperador.

Lucilla deja clara su atracción por Máximo al principio de la película, cuando le observa llegar desde detrás de los cortinajes. Más tarde le intenta seducir, siendo repelida por el protagonista, y es ella finalmente la que exige a todo el coliseo que honren a este valiente soldado una vez ha muerto.

Juba piensa que Máximo se reunirá con sus seres queridos. Le tiene como amigo.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes:

a.5.3.1. Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo:

Se dan en las batallas que vive Máximo, en las que la meta es sobrevivir. Entrarían los oponentes a los que debe enfrentarse; aunque, eso sí, son personajes circunstanciales: por una parte, los bárbaros de la batalla en Germania, y por otro, los contrincantes que va asesinando nuestro protagonista, sobreviviendo como esclavo y gladiador en cada pelea en la que lucha en equipo: desde la primera, en la que lucha encadenado a Juba, hasta la última, en

la que Quinto ayuda al protagonista evitando que Cómodo pueda defenderse con una nueva espada.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común:

Destaca en este ámbito la relación de Máximo con Cómodo, su más poderoso y acérrimo enemigo. Máximo persigue la venganza, mientras que Cómodo desea perpetuar su poder a toda costa. Eso es lo que vemos en el desarrollo de los personajes a lo largo de la película. Por otra parte, siendo la supervivencia el objetivo, Máximo se enfrenta a otros gladiadores que tan sólo desean sobrevivir. Ésta rivalidad es más superflua, ya que éstos enfrentamientos sirven al protagonista para prosperar en su camino hacia el emperador.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Marco Aurelio apoya a Máximo. Tanto es así, que le encomienda la difícil tarea de devolver a Roma su esplendor.

Lucilla ayuda a Máximo todo lo posible para liberarle y actuar en contra de Cómodo. Cuando le traiciona, lo hace contra su voluntad por el bien de Lucio.

Próximo se convierte en su maestro al enseñarle lo que debe hacer para lograr estar frente al emperador, y le apoyará más tarde en la conspiración contra el mismo.

Juba se convierte en su mejor amigo y confidente. Es consciente de lo que sufre Máximo por la muerte de su familia, y le anima a seguir viviendo.

Tanto los soldados de Máximo, como los gladiadores con los que lucha le siguen allá a donde vaya. Todos le apoyan. Incluso Quinto al final se niega a obedecer una orden directa del emperador a favor de Máximo.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente:

Destaca aquí la cooperación de los gladiadores con Máximo, que se acaba convirtiendo en el líder del grupo. Vemos la consumación de este hecho en el primer enfrentamiento en el coliseo, en la llamada “batalla de Cartago”, donde nuestro protagonista coge las riendas del grupo, y, como si fueran soldados a su cargo, se trabaja una merecida victoria. Más adelante, todos se unen para ayudar a Máximo, junto con Lucilla, aparecen el senador Draco, los hombres que trabajaban a las órdenes de nuestro general, y Próximo. Aunque le intentan ayudar a escapar mediante una conspiración, Cómodo finalmente impide que ocurra tal cosa.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos:

Se puede hablar de rivalidad entre dos grupos de gladiadores en el primer enfrentamiento en el coliseo de Roma, en el cual Máximo dirige a los suyos para asegurar la supervivencia de los miembros del grupo. Los que no le hacen caso, acaban masacrados. Máximo gana la batalla estando a la cabeza de su grupo de gladiadores. Esto es lo que le otorga el respeto del gentío, y lo que le ayudará a sobrevivir de cara al emperador.

a.6.-El personaje en cuanto a su modelización**a.6.1.-El ser de Máximo Décimo Meridio: Ser y estar: Modalidad óptica.****Relaciones entre el ser y el parecer:****Es y parece = verdadero**

Es un soldado de Roma, y parece un soldado de Roma: lo vemos a lo largo de la película. Nunca pierde su integridad de soldado, a pesar de que le degraden.

Es y no parece = oculto

Es un gladiador y no parece serlo debido a sus aptitudes de liderazgo para el combate: a pesar de su condición, no le gusta matar para el disfrute de los demás. Lo vemos en su segunda intervención como gladiador en el desierto, cuando reprocha su diversión al público.

No es y parece = mentira

No es un traidor, pero a ojos de algunos lo parece, al desafiar al emperador: cuando le capturan para ejecutarle, le dice a Quinto que Cómodo ha matado a su padre. Por ello, y por rechazar cooperar con el nuevo emperador, es considerado como un traidor.

No es y no parece = falso

No es malvado y no lo parece: un ejemplo es lo bien que se lleva con Lucio al conocerle en Roma. Se muestra como un hombre agradable y cariñoso con apenas una mirada.

a.6.2.- El hacer de Máximo: Modalidad factitiva. Relaciones del hacer con el hacer**Hacer hacer**

Máximo hace que el emperador Cómodo le tema, a ser el hijo que Marco Aurelio desearía haber tenido.

Hace que el público le aclame en la arena del circo, así como del Coliseo. Consigue que sus compañeros luchen tal y como él ordena para poder sobrevivir.

Hace que todos le sigan en su cruzada contra Cómodo, y finalmente, hace cumplir los deseos del fallecido Marco Aurelio.

Hacer no hacer

Con su fama lograda en la arena del Coliseo, hace que el emperador no pueda hacerle daño.

No hacer hacer

Su negación de ser súbdito de Cómodo hace que éste se convierta en su enemigo.

No hacer no hacer

No permite que Lucio no quede a salvo.

a.6.3.- Modalidad competencial . Relaciones entre el saber y el hacer de Máximo:

Saber hacer

Sabe luchar y lo hace durante toda la película, véase la escena contra los bárbaros, así como las batallas que libra en el desierto y en el coliseo.

Saber no hacer

Sabe que es superior a los demás gladiadores y no lo demuestra abiertamente: lo observamos en la escena en la que intentan probar sus dotes antes de luchar, y se niega a ello.

No saber hacer

No sabe tratar con los políticos de Roma, pero se pone de su parte: se pone de acuerdo con Draco por un fin digno de Roma.

No saber no hacer

No se da el caso.

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad. Relaciones entre el querer y el hacer de Máximo:

Querer hacer

Quiere volver con su familia a su hogar, y finalmente lo consigue: una vez ha muerto, por fin se reúne con su mujer y su hijo en la otra vida.

Querer no hacer

Quiere no perjudicar con sus acciones a Lucilla y al hijo de ésta, Lucio.

No querer hacer

No quiere heredar el imperio de Marco Aurelio, pero finalmente cumple su voluntad: acaba con Cómodo, y entrega el poder al Senado justo antes de morir.

No querer no hacer

No quiere dejar su venganza sin cumplir, y no lo hace: lo anuncia varias veces a Cómodo sobre la arena del Coliseo.

a.7.- El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.

a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión:

7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Máximo (sustancia del plano del contenido)

Máximo no tiene una ideología clara, ya que no entiende de política. Simplemente cree en el honor, en Roma, en Marco Aurelio. Para eso ha estado luchando más de dos años. Defiende la República tal y como le indica su querido emperador. Está por tanto en contra de la tiranía y de la corrupción del imperio. Es un hombre de honor, que piensa siempre en hacer lo que es justo para con los demás. Por eso es tan buen líder.

a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:

a.7.1.2.1 Acciones

El personaje pasa de luchar al servicio de Roma, a luchar por su propia supervivencia.

Al comienzo es un Héroe capaz de guiar a sus legiones a la victoria en el campo de batalla de Germania. Su seguridad, autoconfianza y determinación promueven el orgullo de Marco Aurelio, y los celos de Cómodo.

Tras negarse a servir a Cómodo una vez este ha sucedido a su padre de manera ilegal, Máximo se convierte en un proscrito para el mundo al que pertenecía. Le arrebatan su hogar y su familia, y sobrevivirá como gladiador en circos de pequeñas ciudades.

Luchará para llegar al emperador y desafiarle gracias a la ayuda de buenas personas que desafían a la muerte a diario.

Finalmente, derrotará a Cómodo, consiguiendo su venganza personal, y devolviendo el equilibrio al imperio.

a.7.1.2.2. Espacio

La película comienza en Germania, tierras en las que se da la guerra contra los bárbaros. Pasa luego a Hispania, donde el protagonista descubre los cadáveres de su familia. Máximo pasa a ser esclavo, atravesando el desierto con los mercaderes, hasta llegar a convertirse en gladiador en la provincia de Zucchabar.

Finalmente, llega a Roma, donde llevará a cabo su venganza contra el emperador, y reunirse con sus seres queridos en su hogar, en el más allá.

Dicho esto, se señalará el simbolismo de cada lugar, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro héroe.

-Bosque de Germania: Lugar gélido que se convierte en el campo de batalla contra los bárbaros. Las bajas temperaturas podrían ser un obstáculo para el ejército, pero logra superar la situación. Además, diremos que es un lugar oscuro, que viene a decirnos a la gran cantidad de lugares a los que consiguió llegar Roma. Máximo se desenvuelve con fluidez y liderazgo por delante de sus tropas. Logra vencer en un lugar habitado con los bárbaros, incapaces de negociar. Contemplamos el respeto que todo el mundo tiene por Máximo, incluyendo al emperador Marco Aurelio.

A lo largo de esta parte de la película, el personaje aparece en gran medida arropado por los demás personajes, estando prácticamente

siempre acompañado de alguien. En la imagen a.7.1.2.2.1 se observa el campo de batalla previo a la batalla.



Figura a.7.1.2.2.1: Previos a la batalla de Germania.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

-Hispania: observamos el lugar mediante tanto los recuerdos del protagonista, como a través de su llegada a él, momento en el que descubre la terrible realidad del asesinato de su familia. Máximo sucumbe al dolor; este lugar ya no es su amado hogar. Máximo aparece en esta parte solo, aislado, a excepción de la compañía de los cadáveres de su familia.

Al final de la película, el hogar de Máximo en Hispania se convierte en el escenario del más allá, al que viaja nuestro protagonista para reunirse por fin con su familia. Es el mismo lugar del comienzo, pero con tonos más azulados, dando como resultado un entorno diáfano y a la vez místico. Máximo aparece distanciado de su familia; aunque es una distancia que sabemos que va a desaparecer. En la Figura a.7.1.2.2.2, Máximo ha muerto, y está entrando en su hogar. Se dirige a los suyos.



Figura a.7.1.2.2.2: Máximo regresa a su hogar.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

-Provincia de Zucchabar: Máximo es vendido como esclavo en este desértico paraje. Tiene que aprender a vivir de nuevo, y convertirse en el mejor de los gladiadores para sobrevivir. En estas duras circunstancias conoce a los que serán sus verdaderos amigos: Juba y Próximo. Máximo es uno más en ese montón de esclavos y luchadores.



Figura a.7.1.2.2.3: Máximo es uno más entre los esclavos.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios.

Así se presenta en un primer momento, tal y como se observaba en la Figura a.7.1.2.2.3.

-Coliseo de Roma: Lugar en el que supera las duras pruebas que Cómodo le va imponiendo. La plebe adora sus gestas, de modo que consigue un apoyo multitudinario que le ayuda a seguir vivo. El Coliseo es el estandarte de la barbarie que apoya Cómodo, que es el responsable de la reinauguración de estos macabros juegos. Máximo logra vencer a su enemigo en el territorio que éste último ha gestado para su deleite.

Nuestro héroe, en este espacio escénico, aparece al principio arropado por sus compañeros gladiadores, pero cuando Cómodo se entera de quién es en realidad, se enfrentará solo a las pruebas que Cómodo le someta, hasta morir, de nuevo, arropado por todo el mundo. En la Figura a.7.1.2.2.4, se presenta la majestuosidad del Coliseo, siendo observado por primera vez por Máximo:

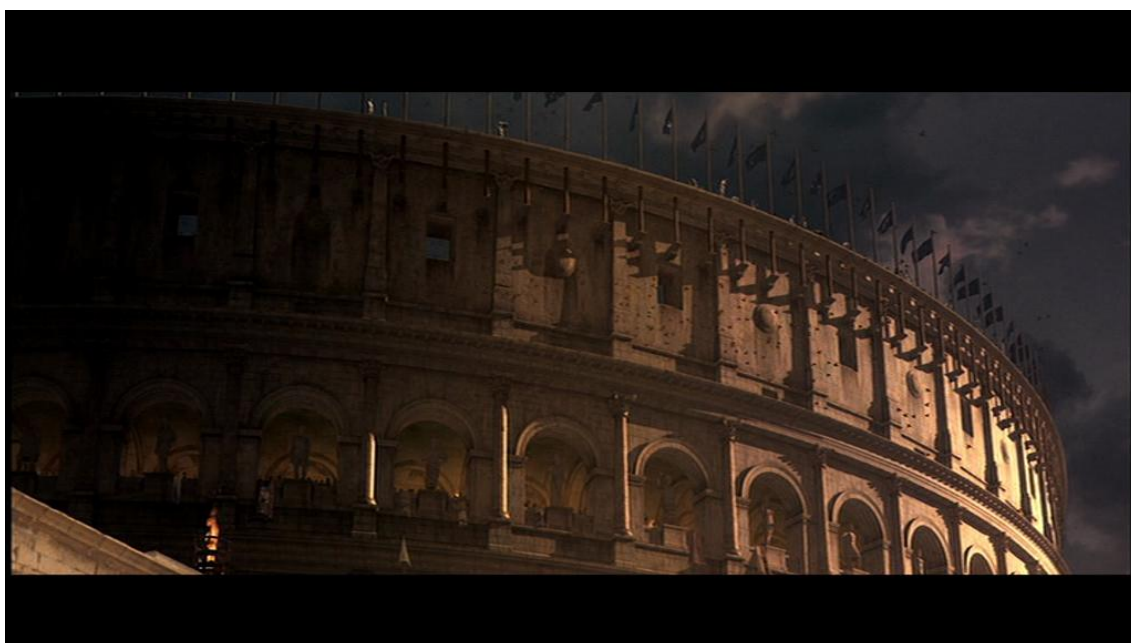


Figura a.7.1.2.2.4: Máximo observa el Coliseo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "ABC". N° expediente del Ministerio de cultura: 65133. *Gladiator*. 2000. Ridley Scott. © DreamWorks LLC & Universal Studios

a.7.1.2.3. Tiempo

La película no especifica el tiempo exacto que abarca desde que comienza hasta que termina, pero podemos suponer que transcurren varios meses desde que Máximo es desterrado hasta que llega a Roma y se enfrenta al emperador.

Por otra parte, la duración de la película en sí es de 140 minutos aproximadamente. Llegados a este punto, cabe decir que transcurren varias semanas hasta que el protagonista consuma su venganza y muere.

Todo ocurre en torno al año 180 D. C., tal y como se especifica en el arranque de la película, en el que se nos explica el contexto del inicio de la misma. Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal. Al comienzo de la película contemplamos un Flashback inducido por Máximo, en el cual él pasea por unos campos de trigo, pasando la mano suavemente a través de los mismos. A lo largo de la película se volverá a ver este gesto, siempre relacionado bien con la nostalgia, o bien con la muerte.

Durante el transcurso de la película, no se contemplan los acontecimientos desde puntos de vista propios de los personajes de manera que el tiempo se dilate o se repita desde distintos puntos de vista. El narrador cuenta la historia mostrando los acontecimientos tal y como son. Las elipsis utilizadas no abarcan demasiado tiempo; se usan principalmente como transiciones normales entre escenas, sin que haya ninguna especialmente larga.

A continuación, se señalará el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Bosque de Germania: incluye apenas un par de días en total: comenzando en la batalla contra los bárbaros, y finalizando en la huida de Máximo, en la película ocupa cerca de 30 minutos aproximadamente. Es invierno, con los obstáculos que ello conlleva y que hacen más difícil la victoria y la supervivencia del ejército. En algunas escenas de la batalla

encontramos el recurso de la **dilatación**, mediante el cual éstas se alargan más de lo debido para resaltar momentos de intensidad física o emocional en los personajes.

-Camino a Hispania: abarca varios días desde la partida del campamento de Germania, mientras que en la película ocupa apenas dos minutos de duración. El clima es llevadero, pero en ansia por llegar y la gravedad de su herida dificultan el viaje. No hay recursos referentes a la duración, salvo las **elipsis** naturales entre escenas y secuencias.

-Hispania: Máximo pierde el conocimiento después de enterrar a su mujer y su hijo. Perfectamente puede permanecer ahí un máximo de dos días hasta que lo encuentran los mercaderes, mientras que a nivel externo, abarca apenas dos minutos de duración. La estación en Hispania estará entre el invierno y la primavera. El principal obstáculo que encuentra Máximo es la gravedad de su herida. Encontramos una ligera elipsis desde que Máximo encuentra los cuerpos hasta que los entierra.

Al final de la película, la llegada al más allá se presenta como su hogar, bañado en otros colores que aportan misticismo al lugar. Apenas transcurren unos segundos en los que vemos cómo Máximo se va a reunir con su familia para toda la eternidad.

No hay recursos referentes a la duración, salvo las elipsis naturales entre escenas y secuencias.

-Viaje a Zucchabar: ocupa varios días en la historia, y apenas unos minutos en el filme. Máximo es transportado por los mercaderes de esclavos. Mientras está inconsciente, Juba se encarga de curar la herida que le propició el pretoriano en el bosque. El clima es caluroso, propio del desierto que atraviesan.

No hay recursos referentes a la duración, salvo las elipsis naturales entre escenas y secuencias.

-Provincia de Zucchabar: abarca al menos un mes en la historia, y alrededor de 15 minutos en el filme. Comienza con la llegada de los esclavos y la venta de varios de ellos (incluyendo a Máximo) a Próximo. Es un entorno caluroso; diremos que posiblemente puede ser ya primavera en este lugar. Las dificultades que encuentra Máximo aquí son tanto físicas (la herida), como psicológicas. Aquí, en medio de la nada, encontrará su nueva razón de ser.

No hay recursos referentes a la duración, salvo las **elipsis** naturales entre escenas y secuencias.

-Coliseo de Roma: Comprende varias semanas: desde la llegada de Máximo, hasta su muerte a manos de Cómodo. En el filme ocupa en total cerca de 20 minutos aproximadamente. Aquí, la estación sería la de primavera, e incluso el inicio del verano.

El clima no ofrece obstáculos simbólicos para el protagonista. No hay, por tanto, nada a destacar en este ámbito.

**a.7.1.3.-El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...)
(sustancia del plano de la expresión):**

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia...): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4. El personaje en relación con la forma del plano de la expresión:

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje: en este apartado, se seleccionarán escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas. Dichos momentos son:

-Batalla de Germania: Esta secuencia, como decíamos previamente, representa el mundo cotidiano de Máximo Décimo Meridio. A excepción de un pequeño **flashback** al comienzo de la película, todo transcurre de forma cronológica; en el apartado de duración, encontramos una **dilatación** en algunas partes de la lucha, y en cuanto a frecuencia, encontramos la acción de Máximo preparándose para la batalla, en la que se impregna las manos con la tierra del lugar antes de luchar. En el apartado de frecuencia, la batalla es un acontecimiento **singulativo**.

-Máximo vuelve a su hogar: nuestro protagonista llega a casa, pero no consigue salvar a su familia, que yace muerta en su propiedad. Este acontecimiento marca un antes y un después en el personaje, que perseguirá una nueva meta. Esta parte se inicia desde que Máximo llega al lugar, y finaliza cuando se lo llevan los mercaderes.

El orden de las escenas es cronológico; con respecto a la duración, encontramos la citada **elipsis** entre el encuentro de los cadáveres y su entierro; y en referencia a la frecuencia, es un acontecimiento **singulativo**.

-Máximo comienza su nueva vida en el desierto: Comienza la nueva misión de Máximo: sobrevivir para poder vengar algún día la muerte de su familia. El orden de los acontecimientos en esta parte de la película es cronológico; en lo que respecta a la duración, no encontramos ningún recurso utilizado; y con referencia a la frecuencia, destacaremos de nuevo el acto en el que Máximo se impregna de tierra las manos cuando se dispone a luchar en uno de los combates contra otros gladiadores: es un hecho **singulativo de frecuencia múltiple**.

-Máximo se enfrenta a Cómodo: Máximo se reencuentra con su acérrimo enemigo por primera vez desde que es gladiador. Se muestra como es, y augura el fin de Cómodo. Se enfrenta a él dos veces en el Coliseo. El orden de los acontecimientos es cronológico; la duración no ofrece ningún recurso adicional, y en el ámbito de la frecuencia, es un hecho **singulativo** en su naturaleza primaria, pero **singulativo de frecuencia múltiple** si tenemos en cuenta que tienen dos cara a cara en el Coliseo.

-Muerte de Máximo y Cómodo: Máximo se enfrenta finalmente a Cómodo en un combate a muerte. Máximo mata a Cómodo; tras esto, hace cumplir la voluntad del difunto Marco Aurelio, y muere. El orden de los acontecimientos está de manera cronológica. En referencia a la duración, encontramos una **dilatación** en el momento en que Máximo clava un puñal a Cómodo en la garganta. En lo que respecta a la frecuencia, no hay ningún recurso a destacar: es un acontecimiento **singulativo**, pues ocurre una vez en el discurso y en la historia.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad: las figuras retóricas principales presentes en Máximo son las siguientes:

1) **Figuras de adición**

-Amplificación (dilación, conmoración, expolición, epífrasis, incrementum): Acentuación de algunos núcleos temáticos a través de la enumeración iterativa o intensiva: Lo vemos en dos momentos importantes: en la batalla contra los germanos, y cuando asesina a Cómodo. Son momentos en los que se dilata la acción de Máximo.

-Antinomia: Contradicción entre dos principios racionales o entre dos preceptos o leyes: Máximo está entre servir al emperador Marco Aurelio en sus planes de crear una república, o no hacerlo.

-Antonimia: Oposición semántica dada entre pares de palabras: Máximo es el héroe, mientras que Cómodo es el villano.

-Enumeración: acumulación de expresiones que significan una serie de todos o conjuntos, o también una serie de partes de un todo, o una relación de elementos diversos, semejantes u opuestos: presente cuando Máximo habla de su hogar a Marco Aurelio; y cuando se presenta ante Cómodo en el Coliseo.

-Hipérbole: Exageración o exceso al amplificar o reducir la expresión de una idea, sobrepasando los límites de la verosimilitud, pero que mantienen con la verdad una semejanza aunque sea lejana: la historia de Máximo en sí lo es; la historia de un gladiador que vence a todo un imperio.

-Paralelismo: Organización en paralelo de fonemas, palabras, formas gramaticales, estructuras sintácticas, elementos semánticos, cadencias rítmicas en el texto: Juba, el amigo de Máximo, también ha sido alejado de su familia. Es el nexo que les une.

2) Figuras de supresión

-Silencio (borradura, emblanquecimiento, asemia): Omisión de una palabra completa representada gráficamente por (...) y oralmente por una inflexión de voz. Puede afectar a cualquiera de los planos del lenguaje: morfológico, sintáctico, semántico o lógico: Máximo no habla con nadie a su llegada a los dominios de Próximo.

3) Figuras de sustitución

-Alusión: (suposición, insinuación, sinénfasis, mitologismo): Se sugiere la relación existente entre algo que se dice y algo que no se dice pero que es evocado. Es un decir insinuante, o por enigmas, un dar a entender, apelando a conocimientos verdaderos o supuestos del destinatario, a su cultura, a su enciclopedia, etc.: Máximo dice que es el padre de un hijo asesinado, y el marido de una mujer asesinada. Cómodo es el culpable, aunque no lo diga.

-Enigma: Tipo de alegoría en el que la idea fundamental está envuelta en la oscuridad de los nexos que obstaculizan lo más posible el hallazgo de la clave. (Bice Mortara): Máximo se esconde bajo una máscara en su primera aparición en el Coliseo.

-Parábola: Transcodificación alegórica de un relato: lo vemos cuando Máximo habla del elíseo a sus hombres antes de batallar.

-Préstamo: Uso de términos pertenecientes a otras lenguas: habla en latín alguna vez en la batalla inicial.

-Símbolo: Signo figurativo, ser animado o cosa, que representa un concepto, del que es imagen, atributo o emblema: Máximo se borra el tatuaje de la legión. Reniega así de su pasado.

4) Figuras de intercambio o permutación

-Anacronía: (analepsis o retrospección, prolepsis o anticipación o prospección): Desplazamiento de la Cronología entre los hechos enunciados (lógica de la realidad) y su ordenación en la enunciación: Máximo nos ofrece su pasado en su hogar en varios momentos.

-Paréntesis: Permutación de los lugares en el discurso intercalando una oración entera dentro de otra: Máximo se ve inmerso en el más allá antes de morir definitivamente.

a.7.1.4.3.-La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

Estamos ante una película perteneciente al género *peplum*, si bien podemos a su vez decir que se inspira en el modelo de cine histórico, planteando a Máximo como personaje de gran trascendencia histórica, a pesar de que lo que narra el filme no sucedió en la vida real. Por tanto, lo que cuenta la película se centra en una figura de forma que parece que se trató de un personaje histórico, ensalzando sus gestas. El *peplum* conlleva que veamos la lucha de un hombre por sobrevivir en un entorno hostil, teniendo que luchar hasta la saciedad para salir victorioso.

El camino del héroe se enreda así en una serie de hechos que ponen a prueba los conocimientos que va ganando a lo largo de la película, y que le ayudan a afrontar su destino. Máximo logra así sobreponerse a todo dentro del mundo oscuro y sangriento que propone ésta película.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Habiendo conocido ya la vida completa de Máximo, comprendiendo los conflictos que le afligen, y sabiendo el destino final de su particular viaje, podemos llegar a la conclusión de que responde al canon impuesto por el arquetipo de Ulises, protagonista de la célebre obra de Homero *Odisea*.

Máximo se enfrenta a un viaje más grande que él mismo; es por eso que tiene que crecer como persona, hasta alcanzar la condición de héroe al final de sus aventuras. Cumple el camino heroico tradicional al superar los obstáculos que le van surgiendo en su camino, aprendiendo a hacer frente a nuevos peligros, y vencer las adversidades impuestas por malvados poderosos.

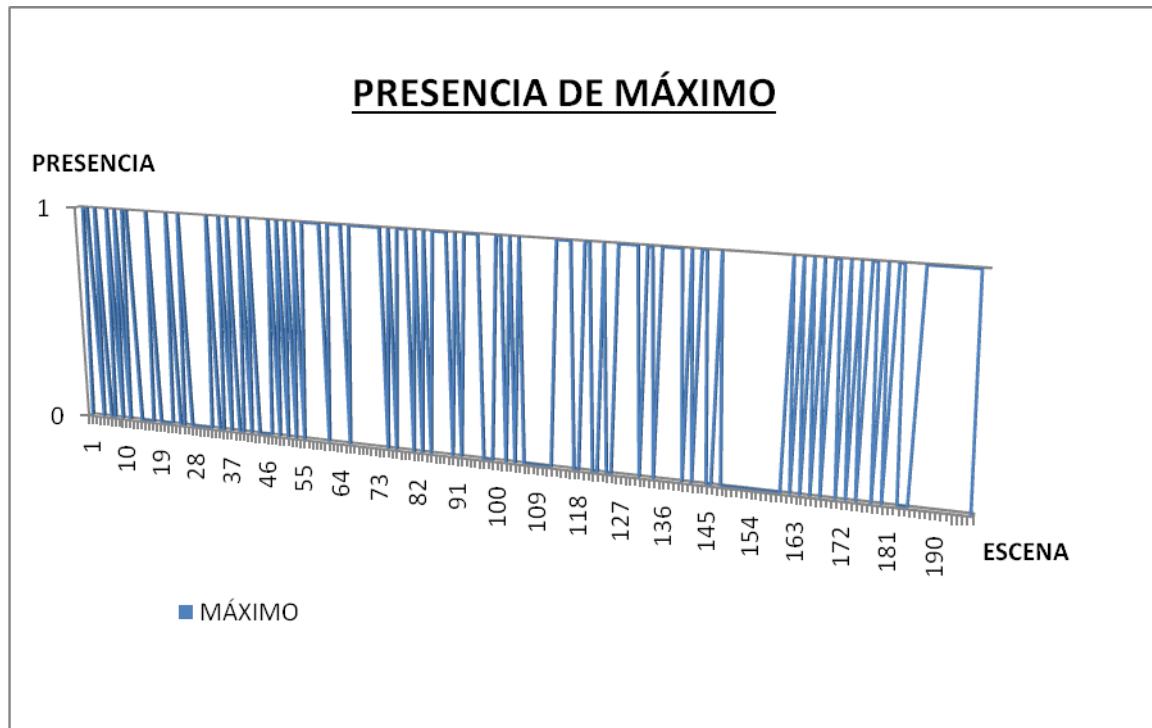
Es además un héroe que tiene una misión personal muy importante: volver a casa. Esto es lo que comparte con Ulises (Odiseo), el protagonista de la obra universal (y ancestral) *"Odisea"* (1999), de Homero: es un guerrero cuyo único fin es llegar a su hogar, con su familia, y recobrar el lugar que quiere ocupar en el mundo. Tendrá que superar los avatares que impidan llegar a su objetivo, y luchar contra las injusticias que gobiernan su mundo, venidas de enemigos poderosos.

El retorno al hogar constituye la necesidad primera del protagonista, y es lo que le hace entrar en el molde de este arquetipo mítico que tan bien funciona en la gran pantalla, puesto que es una misión que cualquiera comprende y con la que es fácil empatizar: reunirse con los seres más queridos. Ese factor es lo que mejor habla acerca de la naturaleza de Máximo, pues si bien es un hombre sirviente de Roma normal y su objetivo se puede resumir en pocas palabras, éste da lugar a grandes gestas.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Máximo

Gráfica b.1.1 Fuente: Elaboración propia.



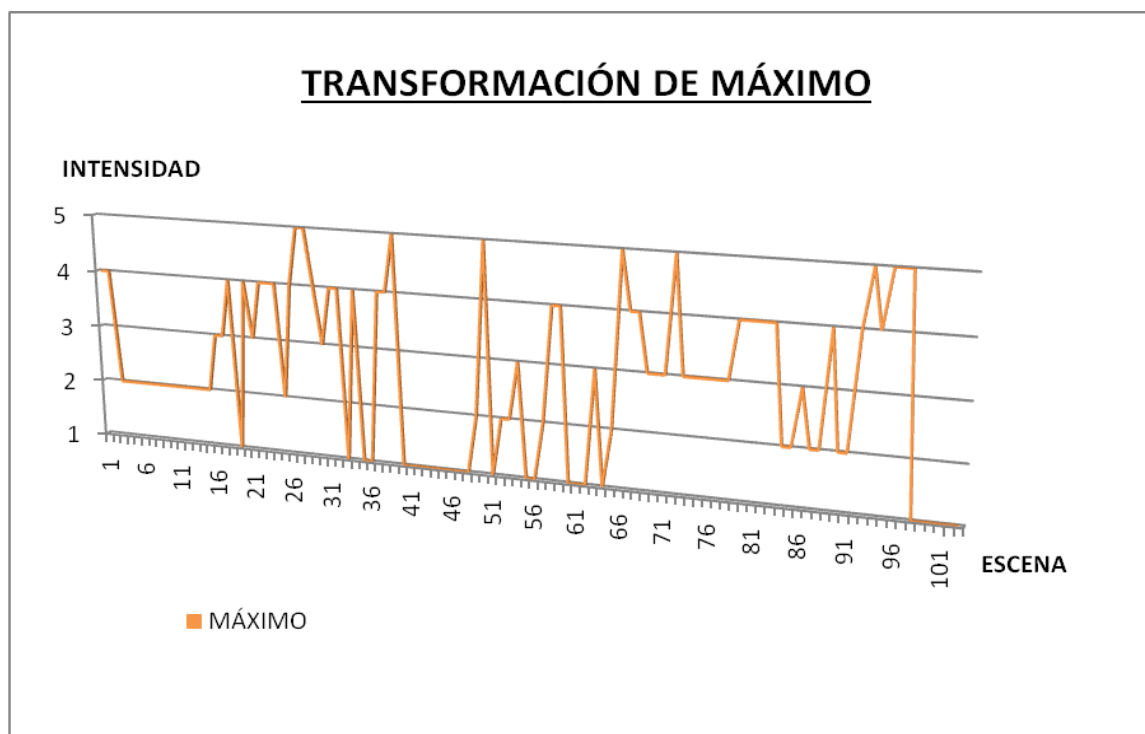
En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

- La película consta de 198 escenas.
- Máximo aparece en 104 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia continuada de Máximo nos deja ver que ocupa un rol fundamental en la historia; es su absoluto protagonista. Esta tabla se enlaza con la siguiente, puesto que, mediante las escenas en las que aparece el personaje, se puede aplicar una valoración en cada una, logrando la siguiente gráfica con su progresión en la historia, y con ello, su onda de transformación.

b.2- Transformación de Máximo:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica podemos comprobar el proceso de cambio de Máximo como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

-Alcanza el nivel máximo (5) un total de 7 veces: cuando pierde el apoyo de Roma, cuando encuentra muerta a su familia; más tarde, cuando se borra el tatuaje de la legión; luego, ya en Roma, cada vez que se ve cara a cara con Cómodo en el Coliseo (2 veces); cuando Cómodo le apuñala antes de su combate final, y finalmente, en el combate definitivo.

-El conflicto interno (4) está muy presente al comienzo de la historia, mientras que es más inestable tras la muerte de su familia. De nuevo, es estable en el trecho que va desde el segundo enfrentamiento con Cómodo, hasta que éste le apuñala.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje en forma de conflicto (3) (sean éstos amigos o enemigos), se muestran de manera más constante tras el primer encuentro con Cómodo en el Coliseo, hasta momentos previos al duelo final.

-Las relaciones más externas (2) tienen más repercusión en forma de conflicto al comienzo de la película, antes de que Máximo lo pierda todo. A partir de ahí, aparecerán de forma esporádica en los momentos previos al combate entre Máximo y Cómodo.

-La ausencia de conflicto (1) predomina en la parte que sigue a la muerte de su familia; cuando nuestro héroe está convaleciente y/o dormido en medio del desierto. A partir de ahí, se mostrará con regularidad hasta la llegada a Roma; y aparecerá de nuevo en los momentos finales del filme, cuando su venganza ya ha sido consumada.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas.

- Los dos primeros picos se corresponden con las escenas de pérdidas de Máximo: pierde el apoyo del ejército, y a su familia. Esto forma parte de la fase de *acontecimiento cero*.
- El siguiente pico se da cuando Máximo borra con fuerza el tatuaje de la legión, renunciando así a todo aquello por lo que había luchado. Es la fase de *nueva misión*.
- Los dos picos siguientes se corresponden con las escenas del Coliseo en que se ve cara a cara con Cómodo, su enemigo más acérrimo. Esto forma parte de la fase de *enfrentamiento*.
- Los dos últimos picos (el último, más longevo) se dan en el enfrentamiento final con Cómodo: en el primero, Cómodo apuñala a Máximo cuando éste está indefenso. El segundo se corresponde con el combate a muerte entre ambos, y en el que Máximo por fin acaba con su enemigo. Esto forma parte de la fase de la *superación de la prueba final*.

De esta manera, podemos comprobar que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el bloque 3 del estudio previo, y que por ende son perfectamente válidas en este caso.

Las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos

los conflictos del personaje; no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas.

De ésta manera, concluye el estudio centrado en la figura del héroe desarrollado en una sola película; el héroe de aventuras, que con facilidad se erige como mito. En puntos sucesivos de este bloque, se unirán estas conclusiones con las de los demás personajes a analizar, con el fin de encontrar concurrencias entre todos, tanto entre los propios héroes, como con los antihéroes. El caso que le seguirá a este será el de Bruce Wayne/ Batman en *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan.

Se seguirá exactamente el mismo proceso que el realizado con el anterior personaje, solo que el próximo apartado ya se corresponde con el devenir del héroe en una saga, compuesta por tres películas.

4.1.2 HÉROE EN UNA SAGA

4.1.2.1 BATMAN BEGINS

Película: *Batman begins* (2005), dirigida por Christopher Nolan. Escrita por Christopher Nolan y David S. Goyer, sobre los personajes creados por Bob Kane.

Bruce Wayne/Batman

El héroe es aquí un multimillonario, Bruce Wayne, que utiliza su poder económico para crear en secreto un símbolo que aterrice a las fuerzas del mal de la ciudad de Gotham: Batman.

Resumen de la película:

Bruce Wayne ha viajado durante años por el mundo de forma anónima, viviendo como un criminal para intentar entender esa punto de vista de la vida. Estando en una prisión extranjera, encuentra a un extraño hombre, que no sólo conoce su auténtica identidad, sino que le ofrece respuestas a las preguntas que tanto torturan a este individuo.

Bruce sigue a este hombre, llamado Henri Ducard, el líder de la “Liga de las sombras” que le adiestra en técnicas ninja para combatir la injusticia de manera letal.

Bruce vivió en persona el asesinato de sus padres por parte de un vagabundo, y tanto la ira como la culpa le impiden seguir con su vida. Ya de adulto planeó matar al asesino de sus padres cuando este fue absuelto, pero la mafia se le adelantó en esa empresa. Decidió desaparecer de la ciudad.

Con Henry Ducard aprende que los símbolos pueden hacer que un hombre se eleve por encima de la humanidad y la mortalidad, pero también que todo tiene un precio; un precio que cuesta aceptar, ya que lo que pretende la *Liga de las sombras* es erradicar la injusticia masacrando vidas humanas. Bruce se revela ante eso, y se enfrenta a sus mentores. El lugar queda arrasado, pero consigue salvar la vida de Ducard de una muerte segura.

Hecho esto, Bruce vuelve a Gotham con la intención de crear un símbolo que pueda luchar contra todo lo que nadie más puede hacerlo. Y usará aquello que a él le aterra: el murciélago. Nace Batman.

Al volver a Gotham, Bruce se reúne con las personas que dejó atrás: su fiel mayordomo, Alfred, y la fiscal del distrito y antigua amiga y novia, Rachel.

Con la ayuda de los artilugios militares de Wayne Enterprises, logra crear el símbolo de Batman planeando sobre la mafia, que gobierna los altos cargos políticos de Gotham.

Al hacerlo, llega hasta los que realmente mueven los hilos, enfrentándose al doctor Crane, alias el “espantapájaros”, y llegando hasta los verdaderos responsables de un ataque químico que se planea contra la ciudad: la *Liga de las sombras*, lideradas por Ra’s Al Ghul, conocido previamente como Henri Ducard.

Tras un severo enfrentamiento, Batman echa por tierra los planes de Ra’s Al Ghul, salvando así a la ciudad de su destrucción. Ha nacido un nuevo héroe.

a) Análisis de parámetros

a.1.- El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Bruce Wayne es un personaje de sexo masculino, joven, de entre 25 y 30 años.

Su biotipo responde al de un guerrero: un hombre fuerte y sano, bien ejercitado gracias a su entrenamiento en la lucha desde pequeño. Tiene una presencia muy fuerte, aunque no intimida.

Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena, músculos bien desarrollados, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Bruce es una persona de clase alta: es el multimillonario dirigente de Industrias Wayne. Utilizará su poder económico para equiparse de los elementos necesarios que le permitan convertirse en Batman y combatir el crimen no como hombre, sino como símbolo. Es hijo de una pareja de multimillonarios injustamente asesinados: un huérfano rico.

Tan sólo Alfred, Lucius, y Rachel (ésta al final de la película) conocen la verdad de Batman; los demás observan a Bruce como a un multimillonario excéntrico; a Batman le observan con sorpresa unos, con admiración otros (el caso de Gordon), y con pavor los criminales. Con todo, Batman es un líder solitario.

Sus características étnicas se corresponden con las de un hombre de raza caucásica.

a.1.3. - Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Bruce posee un temperamento calmado, introspectivo. Nunca actúa sin pensar, aunque lo que tenga que hacer sea doloroso para sí mismo. Recordemos que elige deshacerse de la buena vida para darse a conocer el lado más oscuro de la civilización, al otro lado del mundo.

a.1.3.1.- Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, debe decirse que predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a lo que acontece en Gotham. Bruce Wayne se convierte en Batman con el fin de consumir un símbolo incorruptible. Y razona que ese símbolo es el murciélago porque a él le dan miedo los murciélagos. Los vecinos compartirán su miedo.

Ahondando más en la psicología del personaje, Bruce Wayne/Batman entra en la categoría de reflexivo intravertido, ya que la misión que desempeña, así como la forma de hacerlo, le hace ser un incomprendido para los demás, exceptuando de Alfred y Lucius. Bruce sigue un ideal propio, subjetivo, e impregna con él la realidad de la ciudad de Gotham.

a.1.3.2. - Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que nuestro héroe se enfrenta es a la pérdida de sus seres más queridos. Siendo un niño asistió al asesinato de sus padres a manos de un maleante. Al crecer, se obsesiona con evitar que esto pueda volver a suceder. Desea terminar con la corrupción que aniquila la moral de los ciudadanos.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Bruce Wayne/Batman es Christian Bale. Realiza una interpretación muy elaborada en cuanto a preparación física y psicológica, y el resultado es un personaje con un alma atormentada. Su mirada es la de una persona que oculta rabia e impotencia al mismo tiempo.

Destaca además la expresividad que aporta a Batman, ya que incluso con la máscara es capaz de transmitir estados de ánimo al espectador. Todos estos factores, sumados, aportan una coherencia y un realismo que hace que el protagonista sea aún más interesante.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles tags: cuando se enfunda el traje de Batman, deforma la voz de manera que suena más grave, e incluso más ronca. Como resultado, su voz resulta más amenazante y oscura.

a.1.5.-Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

El vestuario es aquí un elemento esencial en la constitución de este personaje heroico, ya que es el traje de Batman el que hace a Batman. Sin él, Bruce Wayne es sólo un hombre bien trajeado.

a.1.5.1 Tag característico: en este caso, el protagonista no presenta ningún rasgo físico que ayude a definirle.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Bruce/Batman es siempre triste. Jamás le vemos feliz. Supera su trauma interior a base de entrenamiento y sacrificio. Es un Batman muy introspectivo, y entiende que su misión le deja exhausto. Apenas se comunica con nadie, ya que solo dos personas conocen su secreto: Alfred y Lucius.

Bruce se muestra más vulnerable que como Batman; cuando se pone el traje del hombre murciélago, su presencia es más oscura y amenazante.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Bruce Wayne/Batman es un personaje individual en cuanto a su función en el relato. Como héroe hace cosas que nadie más puede hacer en ese momento y, aunque trata de ser una fuente de inspiración, Bruce es el único que puede estar a la altura de las circunstancias.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Bruce Wayne/Batman.

Todos los héroes enmascarados poseen una doble identidad. Pero Batman es distinto: la originalidad del personaje radica en que se convierte en aquello que tanto le asusta para así asustar a los maleantes. El murciélago se convierte de esta manera en un símbolo que vela por los más débiles, y que se enfrenta a los injustos que ejercen la violencia contra los demás.

Utiliza así sus traumas para enfrentarse a los demás con suma disciplina y responsabilidad. Es por tanto un héroe oscuro que utiliza lo peor de sí mismo para lanzarlo contra quien cree oportuno. Inició una búsqueda para indagar en el mal, y utilizará lo aprendido para lanzarlo contra los demás.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Bruce Wayne/Batman se corresponde con la figura del héroe, que, según Propp, sigue este curso:

La esfera de acción del héroe que comprende: la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción ante las exigencias del donante (E), el casamiento (W). La primera función (C) caracteriza al héroe-buscador, mientras que el héroe víctima sólo lleva a cabo las otras. (Propp, 1985: 106)

Bruce Wayne emprende la búsqueda de comprender qué es el mal y cómo combatirlo. Lucha contra sus propios temores y defectos para sacar a la luz lo mejor de sí mismo, convirtiéndose en Batman. Su maestro, en este caso Ducard/Ra's Al Ghul, es el donante, y a la vez, enemigo de Batman. Inicia su misión gracias a lo que esta persona le enseña, y utilizará sus lecciones para luego enfrentarse con él; ya no como alumno, sino como héroe que lucha contra el villano.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Bruce responde con contundencia en todas sus escenas acerca de su misión principal: comprender el mal para encontrar la forma de luchar contra él.

A lo largo de la película es consecuente con su pensamiento, de manera que al comienzo se plantea la idea de la venganza, preparándose para matar al asesino de sus padres. No obstante, no consigue hacerlo, y a partir de ahí comienza a madurar de verdad como persona, hasta verse capaz de convertirse en el

símbolo al que tanto aspira. Se enfrentará a sus miedos como todo aspirante a héroe, superándolos y usándolos contra sus oponentes.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Bruce es consecuente con sus acciones en cada una de sus escenas. Vemos varias facetas del personaje: sensible, vengativa y justiciera, y en todas el personaje tiene motivos para sacar a la luz sus emociones, cumpliendo así con las expectativas del espectador.

Bruce es un chico vengativo que planea asesinar a Chill a sangre fría al comienzo de la película, pero Falcone se adelanta en esta empresa. Es esta oscuridad la que le hará reflexionar sobre la naturaleza del mal.

Cuando vuelva a Gotham, Bruce creará un símbolo que aterrará a sus peores enemigos: algo incorruptible e imposible de vencer: un ideal que pasa a convertirse en leyenda. Sus acciones diferenciales se limitan a hacer el trabajo sucio, aquello que nadie hace por temor a represalias legales. Batman actúa al margen de la democracia para ayudar al cumplimiento de la misma. No mata a nadie; simplemente deja inconscientes a sus oponentes, o les abandona a su suerte, como en el caso de Ra's Al Ghul al final de su pelea en el tren. Como el mismo Bruce dice tras entrenarse con la *Liga de las sombras*, él no es un verdugo.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Bruce ha sufrido hechos muy traumáticos en su infancia: por culpa de su fobia a los murciélagos, hace que sus padres abandonen la ópera que estaban viendo. Al salir a la calle, un indigente atraca a sus padres, y les acaba matando por unas joyas. Bruce se queda huérfano, y crece con unos sentimientos de culpa y rabia que le conducen a querer vengar la muerte de sus padres matando al propio asesino de los mismos. Al no poder hacerlo, decide salir de Gotham y

aprender el funcionamiento de la oscuridad del ser humano. Esto le hará encontrarse con una serie de principios que pondrá en práctica cuando se erija como símbolo.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: Bruce Wayne/Batman afirma a Ducard al llegar al templo de *La liga de las sobras* que su objetivo, su meta, es la de combatir la injusticia. Es algo que repetirá después a Alfred en el avión de regreso a casa, en el que le explica que como hombre no puede hacer nada contra el mal, pero sin embargo, como símbolo será incorruptible e indestructible.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: el héroe consigue su objetivo: se convierte en un símbolo de esperanza que combate la criminalidad sin contemplaciones. Batman es una figura sólida e inquebrantable.

a. 2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto.

a.2.5.4.1. A favor del héroe: eutélico: La consecución se da a favor del héroe, que salva a la ciudad de Gotham del holocausto planeado por Ra's Al Ghul.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Estamos ante un héroe que vence sus miedos exponiéndose a ellos. Así lo hace al provocar que una bandada de murciélagos sobrevuelen al protagonista en la cueva que hay bajo su mansión. Más adelante, utiliza este miedo para volverlo en contra de sus oponentes; utilizará los miedos más primarios para defender el orden público.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.**a.3.1 Presencia inicial****a.3.1.1 Situación preestablecida.**

Se corresponde con la búsqueda que tiene el protagonista por entender el lado oscuro de la sociedad. La película arranca con Bruce Wayne en una prisión en algún lugar de Asia, en medio de ninguna parte. Presenta un aspecto lamentable, y es así como le conoce Henri Ducard/Ra's Al Ghul, que le convencerá para iniciar una búsqueda a favor de la verdadera justicia.

En la Figura a.3.1.1.1, Bruce escucha atento a los argumentos de éste nuevo sujeto. Es el primero que le ha identificado, y le ofrece un nuevo punto de vista sobre la vida que nuestro protagonista no tardará en aceptar.



Figura a.3.1.1.1: Bruce es un prisionero en algún lugar de Asia.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan.
© DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc.

Ducard/ Ra's Al Ghul le adiestrará física y mentalmente para ser un guerrero capaz de proezas inconcebibles, haciendo que se enfrente a sus miedos y a aceptar la verdad sobre sí mismo y su pasado.

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Bruce, ya adiestrado por la *Liga de las sombras*, se rebela contra su maestro, negándose a ser el verdugo de nadie, imposibilitando así la entrada a la organización. Se niega a ejecutar a un ladrón que tienen apresado, ya que su piedad es lo que le diferencia de la gente a la que él persigue. Su rito de iniciación se ve truncado, originándose un enfrentamiento entre Bruce y el resto de la organización que acaba con la derrota de los que le rodean. No obstante, aun con el rechazo hacia su maestro, Bruce le salvará la vida en el último momento.

En la Figura a.3.1.2.1, Bruce se niega a ejecutar a nadie bajo la mirada inquisidora de su maestro.

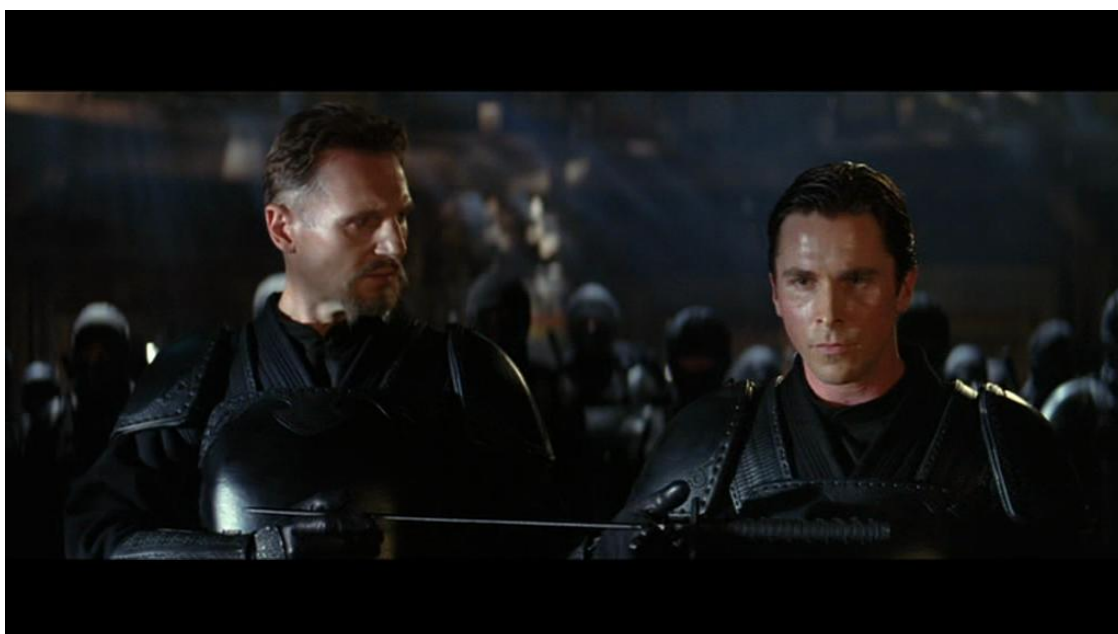


Figura a.3.1.2.1: Bruce rechaza su cometido para con la Liga de las sombras.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan.
© DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc.

a.3.2.- Presencia Medial**a.3.2.1 Nueva misión**

Bruce logra volver a casa después de siete años, con sus miedos ya superados. En el camino de regreso a Gotham, Bruce le cuenta a Alfred lo que tiene en mente: crear un símbolo que esté por encima del orden establecido, y que se ocupe de llevar a cabo una verdadera justicia social.

De ésta manera, será incorruptible e indestructible; un ejemplo dramático para la sociedad, hambrienta de ejemplos a seguir. Se puede ver ésta escena en el siguiente enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=9J6J5BcHFCs>.

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

Conforme avanza en sus pretensiones, llega a la conclusión de que usará la figura del murciélago como símbolo, ya que es lo que a él siempre le ha aterrado. Por eso, en primer lugar, supera sus miedos, exponiéndose a aquello que más le aterra en las entrañas de la mansión. Contemplará que la cueva que sustenta los cimientos de la casa es un entorno idóneo para superar sus miedos más íntimos de la forma más sencilla. No le cuesta hacerlo, ya que su entrenamiento le ha fortalecido en gran medida.

Lucius Fox le va colmando de artefactos que moldea a su manera para adaptarlos a un traje que le permita actuar según su criterio. Va superando diversos problemas operativos hasta que configura definitivamente su nueva vestimenta como Batman. En su primera puesta en escena logra capturar a Falcone, líder mafioso de la ciudad, ante el cual se presenta por fin como Batman (enlace en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=iu92GxXf1X8>.

a.3.3.- Presencia Intermedial final**a.3.3.1 Enfrentamiento**

Observamos en ésta fase dos acontecimientos clave para Bruce Wayne/Batman, que ya está capacitado para actuar según su nueva identidad.

La primera gran prueba de Batman se da en su lucha con Crane, el “espantapájaros”. Batman cae derrotado por el gas que le rocía su enemigo. Le prenden fuego, y huye a duras penas. Acude Alfred en su ayuda, pero nuestro protagonista sufre terribles alucinaciones. En la Figura a.3.3.1.1, Bruce Wayne/Batman está en llamas bajo la mirada de Crane.



Figura a.3.3.1.1: Batman es derrotado por el “Espantapájaros”.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan. © DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc.

La fase concluye más tarde con la victoria del protagonista sobre el mismo Crane, quien confiesa, envenenado y delirante, trabajar para Ra’s Al Ghul. El héroe enmascarado logra así superponerse a su enemigo,

venciéndole con su “propia medicina”, tal y como vemos en la figura a.3.3.1.2. A partir de este punto, el doctor no será un enemigo a batir.



Figura a.3.3.1.2.: Batman vence al *Espantapájaros*, el doctor Crane.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan. © DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc.

a.3.4.- Presencia Final

3.4.1 Superación de la prueba final

Se corresponde con el enfrentamiento y posterior victoria sobre Ducard, ahora revelado oficialmente como el auténtico Ra’s Al Ghul. Batman consigue así vencer tanto a Crane como al líder de la Liga de las sombras, verdadero artífice del mal de la ciudad, restaurando así el orden en Gotham; ha salvado a la ciudad de una amenaza realmente seria.

En la Figura a.3.4.1.1, Batman tiene a Ra’s Al Ghul contra las cuerdas en un tren que está a punto de estrellarse contra la Torre Wayne, llevándose consigo la vida de muchos inocentes. El hombre murciélago escapa a tiempo, mientras que el villano acaba cayendo con el tren. Lejos de matarle, Batman simplemente se limita a dejar a su enemigo a su suerte.

Sus planes para Gotham no se cumplen, y finalmente pierde la vida al descarrilar el tren.



Figura a.3.4.1.1: Batman vence al Ra's Al Ghul.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan. © DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc

Hecho esto, Batman ya ha demostrado de lo que es capaz, y todos saben que estará ahí para velar por el cumplimiento de la justicia. Ha nacido un nuevo héroe en Gotham. Rachel habla con él; le da esperanzas de tener una relación conjunta en el futuro, cuando Batman no sea necesario para nadie. Bruce consuma así el nacimiento de Batman como un héroe con fecha de caducidad, pero al fin y al cabo, un héroe.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1. Históricos: no se da el caso.

a.4.1.2. Sociales: Bruce Wayne/Batman es un claro exponente de lucha contra el crimen y la injusticia. Bruce lo hace mediante la economía, y Batman, con la lucha física. Ambas facetas tratan de hacer lo mejor para los demás. Su lucha interna le convierte además en un ejemplo de superación personal.

a.4.1.3. Míticos: el héroe alcanza el pedestal del mito gracias a la presencia de Batman: un símbolo que nadie puede manipular; algo que está por encima de todos nosotros, y que puede tomar decisiones que nadie más podrá.

a.4.1.4. Alegóricos: este personaje es una alegoría de lo que supone la cara más oscura del ser humano. Batman es la exteriorización de nuestros miedos más profundos; de la rabia y la oscuridad que habita en nosotros.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso de Bruce Wayne/Batman, ya que no hace de narrador. En todo caso, realiza introspecciones personales que nos inducen a los trastornos de su infancia.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Bruce Wayne/Batman es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película y por ende, el que sustenta la narración.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Este personaje se erige en varias clases de signo: referencial: social, mítico y alegórico; y anafórico. Bruce Wayne/Batman muestra la cara oscura de la organización de la sociedad, que bien puede corresponderse en parte en hechos que ocurren en el mundo de la política y la justicia. La corrupción del hombre es un tema universal que aquí se establece en la ciudad de Gotham. Por otro lado, se erige como mito al dar a luz a una figura oscura que vela por los más desfavorecidos, y funciona como alegoría de los miedos más primarios hecho humanos en forma de Batman.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Bruce Wayne/ Batman es un hombre que actúa siempre habiendo razonado las cosas. Tiene una gran autodisciplina que le ayuda a no cometer errores en sus arduas tareas.

Se entrena bajo la tutela de la Liga de las sombras, con el fin de conocer las claves que le ayuden a tener un nuevo punto de vista.

Salva a Ducard de una muerte segura en la montaña cuando explota la guarida de la *Liga de las sombras*, y más adelante se ve obligado a enfrentarse a él por el bien de Gotham. Le deja morir en el tren que el villano pretendía utilizar para consumir la muerte de la ciudad.

Crea un símbolo a partir de sus miedos más primarios hacia los murciélagos, con el fin de que los demás compartan sus miedos. Logra con ello pruebas incriminatorias para los corruptos mediante procedimientos cuestionables.

Salva a Rachel de una muerte mental segura al inyectarle el antídoto al veneno del doctor Crane. Más tarde, vencerá al citado doctor tras haber sucumbido a él en primer lugar. Le vencerá con sus propias armas.

Consigue que Gordon sea un poderoso aliado, ya que es el único policía que no es corrupto. Aprovecha así la inercia de la nobleza de este personaje para que el sistema policial pueda responder favorablemente a lo que hace Batman.

a.5.1.2. Dice

Confiesa a Alfred que añora a sus padres. Más adelante, le dije a Ducard que respecto a ese evento, la ira supera a la culpabilidad.

Le dice a Ducard justo antes de rebelarse contra él que no es un verdugo. Más adelante, hacia el final de la película, cuando el enemigo se ha revelado como Ra's Al Ghul, le dice que estará entre él y Gotham justo antes del enfrentamiento final entre ambos. Le vence, pero le advierte que, aunque no va a matarle, no le salvará.

Habla con Alfred de construir un símbolo que pueda estar por encima de todo y que ayude a las personas a concebir la justicia de otro modo.

Le dice a Gordon que intenta ayudar habiéndose encapuchado, aunque todavía no como Batman. Al final de la película, rechaza que Gordon le de las gracias por lo que ha hecho. Le dice además que se encargará de un nuevo enemigo: el Joker.

Se identifica como "Batman" por primera vez ante el mafioso Falcone al apresarle en el muelle.

Se delata a sí mismo ante Rachel cuando ésta le pregunta a Batman quién es: *"¿Qué importa cómo me llame? Se nos conoce por nuestros actos."* Ella comprende instantáneamente que se trata de Bruce.

a.5.1.3. Piensa

En el pensamiento de Bruce Wayne/Batman está el recuerdo de la muerte de sus padres: la ira que engendró este hecho. Así se lo explica a Ducard justo antes de iniciar su entrenamiento.

A veces piensa en los momentos que pasaba con su padre de niño. Lo vemos cuando se nos presentan flashbacks en los que está con su padre inducidos por el estetoscopio del maletín del mismo.

Está enamorado de Rachel. Se observa a lo largo de la película, y sobre todo al final de la misma en el momento en que se despiden.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo.

En lo que Bruce Wayne/Batman dice que hace, citaremos la alusión que hace a la construcción de un símbolo que sea incorruptible. Esto se da cuando habla con Alfred en el avión de regreso. Es una conversación que detonará la cada vez más inminente aparición de Batman.

Acerca de lo que piensa de sí mismo, debemos destacar que piensa que es parte de la solución de la corrupción que inunda la ciudad de Gotham.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1.- Hacen

Rachel quiere a Bruce Wayne, pero no aprueba su comportamiento ostentoso e inmaduro. Más adelante entenderá que eso es pura fachada; Bruce Wayne es mucho más; es Batman. Ayuda en la medida de lo posible a Batman, y al final de la película, promete a Bruce que cuando Batman desaparezca ella estará ahí.

Gordon ayuda a Batman en la medida de lo posible por erradicar la mafia e impedir que se cumplan los funestos planes de Ra's Al Ghul. Prueba de ello es que él mismo aprende a manejar el coche de Batman para volar la infraestructura del tren de Gotham.

Alfred es el principal apoyo psicológico y físico de Bruce Wayne/Batman. Él es quien le salva de varias situaciones mortales de las que el protagonista no puede salir, como por ejemplo cuando Crane rocía a Batman con su gas alucinógeno. También le ayuda cuando Bruce está atrapado bajo un tronco de madera. Es como un padre para él.

Lucius Fox ayuda a Bruce a convertirse en Batman gracias a los artilugios de que dispone Industrias Wayne. Gracias a esto, Batman tiene un traje que le permite hacer todo tipo de proezas, y un coche más que preparado para lo que tiene que hacer.

Ducard/Ra's Al Ghul entrena a Bruce Wayne, reforzando su objetivo de luchar contra la injusticia.

.5.2.2. Dicen

Rachel insiste a Bruce en la salida del restaurante que somos lo que hacemos, refiriéndose a la conducta inapropiada del multimillonario.

Alfred le dice que no es lo suficientemente cauto en sus salidas nocturnas, e insiste en que debe proteger el nombre de su familia. No debe hacer quedar mal al apellido Wayne.

Aun con todo, él es quien más le anima en los peores momentos. Prueba de ello es el abrazo que le da cuando de niño acaba de perder a sus padres.

Gordon tiene a Batman por alguien que intenta ayudar, aunque al principio le toma por loco en su primer encuentro en el despacho.

Lucius insiste en que no le tome por estúpido al pedirle favores tan extraños.

Ducard/Ra's Al Ghul afirma que Bruce no aprende a mirar a su alrededor. Al final, da por muerto a Batman, y desprecia su presencia al entorpecer la misión que está llevando a cabo para destruir Gotham.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Rachel piensa que Bruce puede ser mejor persona. Tras descubrir que él es Batman, piensa que en el fondo sigue siendo el chico del que estaba enamorada. Así se lo confiesa al final de la película.

Alfred sólo tiene pensamientos de cariño y apoyo hacia Bruce. Se preocupa por su bienestar a lo largo de toda la película: tanto cuando es niño, como cuando vuelve de la universidad y le dice que no le da por perdido.

Gordon tiene buen concepto de Batman. Al final de la película queda claro que sólo tiene pensamientos positivos para él. Comprende que estará ahí pase lo que pase.

Ducard/Ra's Al Ghul tiene gran aprecio por Bruce; por eso le entrena y le enseña a superar sus miedos. Pero ese sentimiento se convierte en todo lo contrario cuando se ve obligado a luchar contra él. Es un hombre práctico y cínico, y la amistad no significa nada para él. Así lo deja clara en su conversación en la fiesta de Bruce justo antes de incendiar la mansión.

Lucius siente gran cariño por Bruce Wayne/Batman, ya que siempre accede a todas sus peticiones con una sonrisa en la boca. Un ejemplo de ello se da cuando el protagonista le insta a colarse en Industrias Wayne para fabricar grandes cantidades de antídoto al veneno de Crane. Lucius accede con una sonrisa de oreja a oreja.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes

a.5.3.1.-Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo.

Tanto Bruce Wayne/Batman, como Ducard/Ra's Al Ghul pretenden la erradicación del crimen, pero mientras que uno pretende la salvación por medio de la justicia, el otro pretende destruir la ciudad para que sus cenizas sean un ejemplo para el mundo.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Destaca en este ámbito la relación de Bruce Wayne/Batman con Ducard/Ra's Al Ghul, su más poderoso y acérrimo enemigo. El segundo busca la destrucción de Gotham, y para ello se ha servido de otros dos villanos: Falcone, y el doctor Crane.

Falcone pretende continuar corrompiendo la ciudad, incluyendo sus infraestructuras administrativas, mientras que Crane sirve al fin de Ra's Al Ghul, aunque es un simple peón en el tablero.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1. Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Alfred ayuda a Bruce en su construcción de la figura de Batman. Le asesora en los pedidos que deben realizar para configurar algunas partes del traje, y está a su lado en todo momento. Es además el que le levanta la moral cuando la mansión está ardiendo, y justo antes del final de la película le propone reformar la casa con mejoras para la *batcueva*.

Rachel termina apoyando la Labor de Bruce como Batman. Sabe que Gotham le necesita, y ella le esperará hasta que Batman pueda dejar de existir.

Lucius Fox coopera con Wayne en la realización del símbolo de Batman ofreciéndole todo tipo de artilugios que le facilitan la labor.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Bruce Wayne/Batman actúa en cooperación con Alfred, Lucius y Gordon a lo largo de la película. Le ayudan en el desempeño de su misión, aunque Batman luego trabaje solo. Alfred le apoya psicológicamente, a modo de padre, mientras que Lucius le proporciona los artilugios que necesita. Gordon le ayudará al final para detener a Ra's Al Ghul.

Rachel apoya al protagonista una vez conoce su verdadera identidad como hombre enmascarado. Fijan un romance para cuando Batman ya no tenga que existir.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

Batman trabaja solo. Tiene la colaboración de Gordon, pero no es un líder de masas; es un justiciero totalmente solitario.

Se puede decir que en la recta final de la película trabaja en conjunto con Gordon, indicándole lo que debe de hacer mientras él se enfrenta a Ra's Al Ghul. El policía cumple con su cometido, y gracias al trabajo en conjunto, logran el éxito.

a.6.-El personaje en cuanto a su modelización**a.6.1.-El ser de Bruce Wayne/Batman: Ser y estar: Modalidad óptica:****Relaciones entre el ser y el parecer:****Es y parece = verdadero**

Es un justiciero enmascarado y lo parece, ya que su apariencia siendo Batman así lo demuestra. Prueba de ello es el momento en que se deshace de los maleantes de Falcone en el muelle, justo antes de atrapar a este último.

Es y no parece = oculto

Es un joven multimillonario y no parece ser en realidad un justiciero que transita la oscuridad. Es una imagen que él mismo se trabaja y que podemos observar en la escena en la que aparece con dos chicas haciendo excentricidades en un restaurante.

No es y parece = mentira

No es una amenaza para los hombres buenos, y lo parece al comienzo. Así lo vemos en su primer encuentro con Gordon en su oficina, pues parece que le amenaza simplemente para pedirle información y presentarse como alguien que intenta ayudar.

No es y no parece = falso

No es una persona corrompida y no lo parece en ningún momento. Es enteramente incorruptible; así lo demuestra tanto en el momento en el que se rebela contra Ducard, como al final de la película, en el que se niega a matar a Ducard/ Ra's Al Ghul.

a.6.2.- El hacer de Bruce Wayne/Batman: Modalidad factitiva: Relaciones del hacer con el hacer

Hacer hacer

Bruce crea a Batman, y con ello hace que los malhechores tomen conciencia de la naturaleza malévola de sus acciones. Así lo deja claro Gordon al final de la película cuando habla con Batman y le dice que los corruptos están desapareciendo.

Bruce hace que Lucius y Alfred se involucren en todo cuanto respecta a Batman.

Hacer no hacer

Nuestro protagonista impide que la locura se adueñe de las calles cuando la Liga de las sombras extiende la sustancia tóxica por la ciudad.

No hacer hacer

Bruce no alimenta el odio de la Liga de las sombras hacia Gotham; todo lo contrario, intenta convencerles de que la ciudad debe salvarse. Pero todo es en vano.

No hacer no hacer

No hace que Gordon no quiera intervenir en la acción que este nuevo justiciero lleva a cabo. Desde el principio le hace partícipe de sus gestas, y al final se consolidan como compañeros contra el crimen.

a.6.3.- Modalidad competencial. Relaciones entre el saber y el hacer de Bruce Wayne/Batman:

Saber hacer

Bruce Wayne/Batman sabe luchar gracias al adiestramiento que recibió, y lo pondrá en práctica como el símbolo que pretende ser. Su prueba final como guerrero será enfrentarse y vencer a Ra's Al Ghul.

Sabe unir las piezas que llegan a conformar su traje sin levantar sospechas de los proveedores.

Saber no hacer

Sabe no destacar en la oscuridad, y no se descubre en ningún momento para no desenmascarar el símbolo que es. Conoce las artimañas suficientes para ser invisible cuando lo necesita.

No saber hacer

Bruce no sabe qué hacer con su vida al comienzo de la película; no sabe cómo vencer sus miedos, hasta que inicia su entrenamiento en la Liga de las sombras junto a Ducard. Este hecho le ayuda a prepararse para entrar al mundo que pretende cambiar.

No saber no hacer

No sabe no sentir ira al comienzo de la películam cuando entra en contacto por primera vez con la *Liga de las sombras*.

No sabe no temer a los murciélagos. Por ello, sus padres se ven obligados a salir del espectáculo que presencian.

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad. Relaciones entre el querer y el hacer de Bruce Wayne/Batman:

Querer hacer

Bruce quiere erradicar la corrupción en Gotham, y consigue hacerse con las riendas de la ciudad al poner a Falcone y los suyos entre rejas. A éste criminal le seguirán Crane y Ra's Al Ghul.

Quiere constituir un símbolo que proporcione esperanzas a los ciudadanos.

Querer no hacer

Bruce quiere no hundir el apellido de su familia, pero se ve obligado a ello cuando se presenta Ra's Al Ghul en su casa dispuesto a arrasar con todo. El joven se ve obligado a echar a todo el mundo de su fiesta, dejando el apellido de su familia por los suelos.

No querer hacer

No quiere ser desenmascarado por nadie, pero se delata delante de Rachel al repetir unas palabras que ella había dicho previamente.

En parte, no quiere ser desenmascarado para no perjudicar tampoco a los suyos.

No querer no hacer

No quiere no destacar entre los criminales. En efecto, consigue su propósito, pues su sola presencia ya incomoda al más armado, tal y como podemos ver en los momentos previos a vencer a Crane, el "*Espantapájaros*".

a.7.-El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.

a.7.1.-El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión

a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Bruce Wayne/Batman (sustancia del plano del contenido)

Bruce tiene un pensamiento firme sobre la importancia de la democracia, pero elige convertirse en una figura que está al margen de la ley para defenderla. Su criterio se basa más en los valores morales que en las leyes, y son los principios por los que luchará como símbolo.

De esta forma, la única ley que respeta es la suya propia. Defiende lo que él considera que es bueno para todos.

a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:

a.7.1.2.1 Acciones

Bruce Wayne pasa de estar traumatizado y encolerizado por la muerte de sus padres, a ser un miembro renegado de la liga de las sombras. Hecho esto, se convierte en un símbolo que lucha contra la corrupción de la mafia liderada por Falcone.

Finalmente, se enfrenta a Crane, y esto le lleva hasta el peor de los villanos de la película: Ra's Al Ghul, anteriormente conocido como Ducard.

a.7.1.2.2. Espacio

La película comienza en Gotham, más concretamente en la mansión Wayne. Es un lugar tranquilo, amplio, y lujoso en el que se nos cuenta un hecho traumático

del joven Bruce. Hecho esto, nos situamos en la prisión de alguna parte de Asia, en la que Bruce Wayne está recluido y tiene contacto por primera vez con Ducard. Hecho esto, el protagonista atraviesa las montañas luchando contra los elementos y llegando al pico más alto de una de ellas, donde se encuentra la guarida de la *Liga de las sombras*. Es ahí donde realiza su formación como guerrero.

A su vuelta a Gotham, decide construir un símbolo que luche contra la corrupción e injusticia. Será en esta ciudad el lugar en el que se enfrentará a la corrupción y al crimen desde las sombras de la noche hasta que acabe la película.

La mansión acaba destruida por Ra's Al Ghul, y la batalla final se libra a lo largo de la ciudad de Gotham, partiendo de los Narrows, la zona más afectada de la ciudad.

Dicho esto, se señalará el simbolismo de los principales lugares por los que pasa nuestro protagonista, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro héroe.

-Gotham: Mansión Wayne: Lugar acogedor para nuestro protagonista al comienzo de la película, pero temido por sus miedos y por la ira provenientes de la muerte de sus padres. Es por tanto el foco principal del dolor que sufre. Tras su primera vuelta, Bruce prepara ahí su venganza contra el asesino de sus padres, por lo que es un entorno inestable para este personaje.

En su vuelta definitiva nuestro protagonista es más maduro y tiene la firme idea de levantar una leyenda sobre sí mismo. La mansión se convierte, junto con la cueva que esconde debajo, en su principal guarida.

El lugar acaba destruido por la acción de Ra's Al Ghul, y Bruce y Alfred deciden al final de la película hacer reformas para mejorar la *batcueva*.

En todo caso, es un espacio compartido siempre con su fiel mayordomo Alfred. Nunca está solo en su casa.

El hogar de Bruce simboliza la esencia de Batman: por un lado (sobre el suelo) está la mansión que todo el mundo puede ver de un personaje público, y por otro (debajo) está la cueva, el nido de Batman; el lugar en el que guarda todos sus artilugios. Cabe añadir que en este espacio está siempre arropado por Alfred, además de por Rachel y Lucius, siendo por estos dos últimos en contadas ocasiones. En la Figura a.7.1.2.2.1 se podemos contemplar la mansión en toda su magnitud:



Figura a.7.1.2.2.1: Bruce transita por los exteriores de su mansión.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan.
© DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc

-Prisión: es lúgubre, apagada, triste y violenta; está en medio de ninguna parte. Es ahí donde Bruce Wayne conoce a Ducard, quien le convence de seguir un nuevo camino en la vida. La soledad está apoderada del personaje hasta que entra en contacto con Ducard.

Representa el limbo en el que se encuentra suspendido Bruce Wayne, ya que está en un punto centrado en ninguna parte, solo, abandonado de toda civilización desarrollada. En la Figura a.7.1.2.2.2, Bruce observa la desolación que le rodea:



Figura a.7.1.2.2.2: Bruce observa los exteriores de la prisión.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan.
© DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc

-Guarida de la Liga de las sombras: lugar oscuro situado en alguna parte, en la cima de una montaña. Es ahí donde Bruce realiza su entrenamiento entre este grupo de personas. Logrará superar su miedo pavoroso a los murciélagos, y a deshacerse de la culpa de la muerte de sus padres; algo que le atormenta desde que era un niño.

Entorno de aspecto oriental, simboliza el paso interior de Bruce en salir adelante respecto a sus miedos; es el pozo del que sale hecho un hombre de verdad, capaz de afrontar cualquier desafío. Aparece en todo momento arropado por Ducard y el resto de los miembros de la organización. Las duras condiciones en las que entrena son motivadas por este difícil lugar, construido a base de madera y que acaba siendo destruido por las armas que guarda.

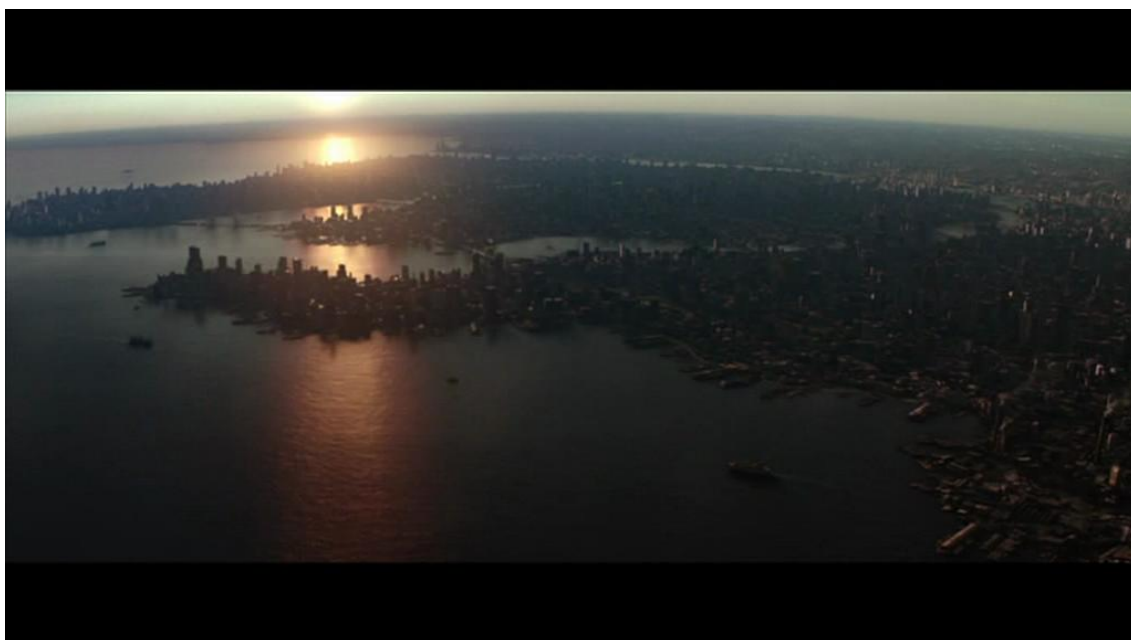


Figura a.7.1.2.2.3: Vista general de la ciudad de Gotham.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 87722. *Batman begins*. 2005. Christopher Nolan.
© DC Comics & Patalex III Productions & Warner Bros. Entertainment Inc

-Gotham: la ciudad que sustenta el argumento; aquel lugar que el protagonista quiere salvar a toda costa. En el entorno de esta ciudad, sumida en la oscuridad y en la corrupción, Bruce observa el asesinato de sus padres. Este hecho configurará su futura visión del mundo y, años después, al fallar cuando intentaba matar al asesino de sus padres, decidirá un nuevo rumbo para su vida.

A su vuelta, completará la construcción de un nuevo símbolo: Batman, que cubrirá a estas calles de un nuevo halo de esperanza, sacando a la luz a los corruptos y poniéndoles en evidencia al apresarles a la vista de todos. A través de Crane entrará en contacto con la locura en la que quiere inundar a la ciudad, y todo se resumirá en un enfrentamiento final con Ra's Al Ghul.

La zona de los llamados *Narrows* cobrará especial importancia al ser el lugar en el que se desatará la locura de Crane. Es el lugar más siniestro de la ciudad, al tratarse de los bajos fondos de la misma.

El tren de la ciudad será el eje de esta batalla, que acabará con la destrucción tanto del propio medio de transporte, como de parte de la infraestructura de la zona.

La ciudad simboliza la capital del mundo en el universo de Batman. Se puede observar en la Figura a.7.1.2.2.3. Es la ciudad más importante, y la que nos ocupa en este escenario que muestra los valores morales quebrantados por la imperfección de la condición humana. Bruce Wayne tiene que convertirse en algo que está a la altura de los villanos a los que se enfrenta, desafiando las leyes, y adaptándose así al entorno hostil que es Gotham. Aunque hay personajes que colaboran con él, nuestro protagonista aparece casi todo el tiempo en soledad, o bien rodeado de maleantes a los que se enfrenta.

a.7.1.2.3. Tiempo

La película en este caso especifica el tiempo exacto que abarca desde que comienza hasta que termina: 21 años desde que Bruce es un niño que pierde a sus padres hasta el final de la película, donde ya es Batman.

Por otra parte, la duración de la misma es de 140 minutos aproximadamente.

Todo ocurre en la época actual, por lo que la ambientación temporal no excede de la nuestra. Los acontecimientos se muestran enrevesados en cuanto al orden cronológico de los acontecimientos en la primera parte de la película, alternando el presente con la evolución de Bruce Wayne tiempo atrás. Al comienzo de la película partimos de un Flashback con la infancia de Bruce Wayne, para pasar después al presente del personaje, en el que está preso en alguna parte de Asia.

Más tarde conoce a Ducard, y a la vez que es adiestrado, conocemos su progresión desde niño con la muerte de sus padres, hasta cuando ya es adulto e

intenta vengarse de Chill planeando matarle. Charla después con Falcone, y decide romper con todo y viajar por el mundo.

Una vez finalizado el entrenamiento, la película se sucede de manera lineal, a excepción de un pequeño flashbacks al final de la misma, cuando Bruce recuerda breves momentos con su padre.

Las elipsis utilizadas no abarcan demasiado tiempo; se usan principalmente como transiciones normales entre escenas, sin que haya ninguna especialmente larga.

A continuación, será señalado el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Mansión Wayne: aparece de forma intermitente a lo largo de toda la película; de principio a fin. A nivel diegético, está presente en la vida del protagonista desde que era un niño hasta la actualidad; es un espacio imperecedero hasta que se sucumbe al incendio.

Es un espacio en el que no podemos establecer un bloque especial de aparición, ya que está presente a lo largo de toda la película.

Abarca también la *batcueva*, por lo que el alcance de este espacio es monumental. Podemos destacar el uso del recurso del **sumario** cuando Bruce prueba y practica con los artilugios que conformarán el traje y los accesorios de Batman. Esto agiliza la narración y acelera el tiempo para la preparación del protagonista. Encontramos otro cuando se viste de Batman justo antes de enfrentarse a Ra's Al Ghul en los *Narrows*.

El clima en este lugar no tiene importancia, ya que se muestra en diversos momentos de la vida de Bruce. Apenas ofrece entornos

luminosos, salvo contadas excepciones, ya que, al fin y al cabo, es el lugar de reposo del guerrero.

-Prisión: no especifica el tiempo que pasa en ella, pero es muy breve, ya que cuando le vemos parece un recién llegado, al haber un personaje que le advierte de algunas cosas, como de que hay gente que desea matarle. A nivel externo, ocupa 6 minutos del filme aproximadamente.

No se encuentra ningún recurso adicional a destacar en este apartado, salvo las **elipsis** naturales entre las escenas.

El clima en este lugar es lluvioso y gris, acorde con el momento difícil que está viviendo el protagonista consigo mismo. Bruce es incapaz de encontrarse a sí mismo.

-Guarida de La liga de las sombras: Bruce es entrenado en este lugar durante varias semanas, incluso meses. Por otro lado, ocupa 15 minutos aproximadamente en la duración del filme.

Entre los recursos utilizados, encontramos el **flashback externo** que nos transporta a momentos de su juventud, cuando se planteó matar al asesino de sus padres. Es interno, ya que se corresponde con la temporalidad interna de la historia que se nos cuenta. Por otra parte, destacaremos el **sumario** utilizado en el montaje referido a su entrenamiento, resumiéndolo, y mostrando los momentos más destacados del mismo. Vemos además varias elipsis entre los momentos más importantes que le ocuparon viajando por el mundo, y que nos dejan finalmente en el presente, en el momento en que ya ha finalizado su preparación. Las condiciones climáticas a las que se enfrenta son realmente adversas, constituyéndose éstas como un aliciente que muestra la superación del protagonista.

Bruce sobrevive al frío y a la helada, de forma que adquiere una mayor disciplina y control sobre su cuerpo. Es el infierno en el que se acostumbra a vivir para fortalecerse.

-Gotham: lugar donde transcurre gran parte de la película, a excepción del tiempo que abarca el de la prisión y la guarida de la *Liga de las sombras*. Muestra lugares absolutamente sombríos por los que se mueve nuestro protagonista.

Se ve a Bruce Wayne/Batman en gran cantidad de lugares, donde destacan el manicomio de *Arkham*, y el barrio de los *Narrows*.

No destacan recursos estilísticos destacables en este apartado, ya que las **elipsis** utilizadas son las naturales entre escenas; tan sólo diremos que hay algunos fragmentos de **flashback externo** en el momento en que es envenenado con la droga de Crane, recordando los peores momentos de su niñez mientras pide ayuda a Alfred. Son flashbacks internos a la historia.

El clima de la ciudad se presenta lluvioso en varias ocasiones, como cuando Batman interroga a Flash en lo alto de un edificio.

Pero más que el clima, es necesario destacar que la gran mayoría de las escenas a lo largo de la ciudad son nocturnas. Esto afecta a la condición de Batman, que trabaja desde la oscuridad.

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...) (sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia....): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión:

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, se seleccionarán las escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

- Muerte de los padres de Bruce: mientras está el protagonista con sus padres en la ópera, observamos leves **flashbacks internos** que aluden a los murciélagos que Bruce vio dentro del pozo.

Con respecto a la duración no encontramos ningún recurso destacable, y en cuanto a la frecuencia, el momento de la muerte de sus padres y el posterior llanto del niño se mostrará más veces a lo largo de la película. Ese acontecimiento es, por tanto, **repetitivo**, ya que ocurre una vez en la historia y varias en la narración.

- Bruce Wayne se vuelve contra Ra's Al Ghul: en este momento de la película no observamos ningún elemento a destacar en términos de orden y duración. Con respecto a la frecuencia, diremos que es un

acontecimiento **singulativo**, ya que ocurre una vez en la historia y en la narración.

- Batman atrapa a Falcone: en este punto tampoco observamos ningún rasgo a destacar en términos de orden y duración. Como en el caso anterior, estamos ante un acontecimiento **singulativo**.

- Batman pierde contra el espantapájaros: en este caso, observamos pequeños **flashbacks internos** cuando Batman pide ayuda a Alfred, ya que Crane le ha prendido fuego tras envenenarle. Dichos flashbacks aluden a momentos trágicos de su infancia. En lo que respecta a la duración, no encontramos nada que destaque, y en cuanto a la frecuencia, diremos que es un acontecimiento **singulativo**.

- Enfrentamiento final entre Batman y Ra's Al Ghul: el orden de los acontecimientos transcurre de manera cronológica, mientras que en el ámbito de la duración destacaremos el **sumario** durante el cual Bruce se viste de Batman en los momentos previos al enfrentamiento con Ra's Al Ghul. Nos encontramos de nuevo ante un acontecimiento **singulativo**, ya que se da una vez en la historia, y una vez en la narración.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

Las principales figuras retóricas presentes en Bruce Wayne/Batman son las siguientes:

1) Figuras de adición

-Adínaton: hipérbole en forma de paradoja, que subraya con énfasis un hecho imposible: Toma el murciélago como símbolo porque le dan miedo.

-Anáfora(epanáfora): Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: nuestro personaje se repite en el plano audiovisual.

-Antanacalse (antanáclasis): Repetición de una palabra con dos sentidos diferentes: Bruce Wayne/Batman son dos personas en una, y su aparición es frecuente.

-Antítesis: (enantiosis o contraste): Contraposición de unas ideas a otras (cualidades, objetos, sentimientos, situaciones,etc.), con frecuencia a través de términos abstractos que comparten o pueden compartir un elemento de significado (sema): contraposición de términos: Bruce es sólo un hombre, y Batman, un símbolo incorruptible.

-Antonimia: oposición semántica entre pares de palabras: Bruce es un héroe, y Ducard/ Ra's Al Ghul es el villano más poderoso.

-Crisis: formación de una palabra mediante la yuxtaposición de otras dos o más: Bruce hace el traje de Batman a partir de piezas y materiales independientes. Además, "Batman" es el resultado de la unión de dos palabras.

-Hipérbole: exageración o exceso al amplificar o reducir la expresión de una idea, sobrepasando los límites de la verosimilitud, pero que mantienen con la verdad una semejanza aunque sea lejana: Batman es el justiciero que cualquiera podría ser.

-Repetición diseminada: Reiteración diseminada en un texto de una o varias palabras o expresiones: nuestro protagonista repite una frase de Rachel tras salvarle la vida de un grupo de dementes que pretendían matarle.

2) **Figuras de supresión**

-Laconismo: Reducción del discurso a lo esencial, tal como hablaban los espartanos: Batman habla lo mínimo con sus enemigos.

3) **Figuras de sustitución**

-Divinización: Aplicación de atributos divinos a otros seres: Batman es incorruptible.

-Enigma: Tipo de alegoría en el que la idea fundamental está envuelta en la oscuridad de los nexos que obstaculizan lo más posible el hallazgo de la clave: Bruce esconde su identidad bajo el traje de Batman.

-Invención: Palabra o expresión creada por el autor y carente en sí misma de significado: Batman es una invención de Bruce Wayne.

-Metáfora: Se designa un objeto mediante otro que tiene con el primero una relación de semejanza: Batman es la imagen de la justicia real. Además, el murciélago representa el miedo superado de Bruce.

-Símbolo: signo figurativo, ser animado o cosa, que representa un concepto, del que es imagen, atributo o emblema: el murciélago como figura aterradora para los malhechores.

4) **Figuras de intercambio o permutación**

-Anacronía (analepsis o retrospección, prolepsis o anticipación o prospección): Desplazamiento de la cronología entre los hechos enunciados (lógica de la realidad) y su ordenación en la enunciación: Vemos su vida de forma troceada en la primera parte de la película, alternando entre distintas partes de su pasado, y el presente.

-Hipérbaton: Alteración del orden gramatical de los elementos del discurso, al intercambiar las posiciones sintácticas de las palabras en los sintagmas, o de éstos en la oración: la vida de Bruce Wayne/Batman se muestra de forma desordenada en la primera parte de la película.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

Batman begins es una película de acción y aventuras que narra el camino de Bruce Wayne en el momento en que se convierte en Batman. De esta manera, el espectador es testigos de una parte del camino de este héroe, que logra sus objetivos a base de golpes en gran parte del filme. Ésta película supone el nacimiento de un mito muy particular, de un héroe que aprovecha el lado oscuro, los miedos primigenios, para hacer el bien.

Este género refuerza las dimensiones heroicas de nuestro protagonista, ya que es una persona que explora su lado más oscuro y aprende a utilizarlo contra aquellos que considera que se lo merecen. Implica localizaciones espectaculares en cuanto a paisajes y construcción de decorados, y hace que la épica del propio personaje sea más trascendente. Sus actos se hacen más grandes, debido a la magnitud del mundo en el que los lleva a cabo.

Las escenas de acción no hacen sino potenciar estos hechos, completando el cerco para conseguir una obra sumamente comercial que aspira a agrupar a todo tipo de públicos, pero que aun así cuenta con un mensaje muy potente, y una pregunta que trata de distinguir la venganza de la justicia. El género logra aportar espectáculo a la historia de un hijo por hacer justicia en su ciudad, hundida en la miseria y la corrupción.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Bruce Wayne/Batman responde al mito del superhéroe de cómic: un hombre se pone una máscara para erradicar la injusticia. Batman carece de superpoderes, pero presenta una doble identidad al espectador: por un lado tenemos a Bruce Wayne, importante multimillonario de la ciudad de Gotham; por otro, a Batman, un justiciero que no duda de hacer el trabajo sucio con tal de enjaular a los peores criminales.

Es una naturaleza que se corresponde con el origen del personaje en el plano de la novela gráfica; y de entre las muchas publicadas sobre Batman, para este caso es interesante destacar la obra *“Batman: año uno”* (2008), de Frank Miller y David Mazuchelly, que se centra en explorar el personaje de forma similar a como lo hace este filme.

La doble identidad del protagonista en la película marca una serie de pautas comunes con los superhéroes de los cómics: de alguna manera, ejerce un poder sobre los que le rodean; el poder de convertirse en algo que supera lo que es un simple ser humano: se constituye así como mito que defiende el bien y la justicia por encima de todo. Incluso de sí mismo.

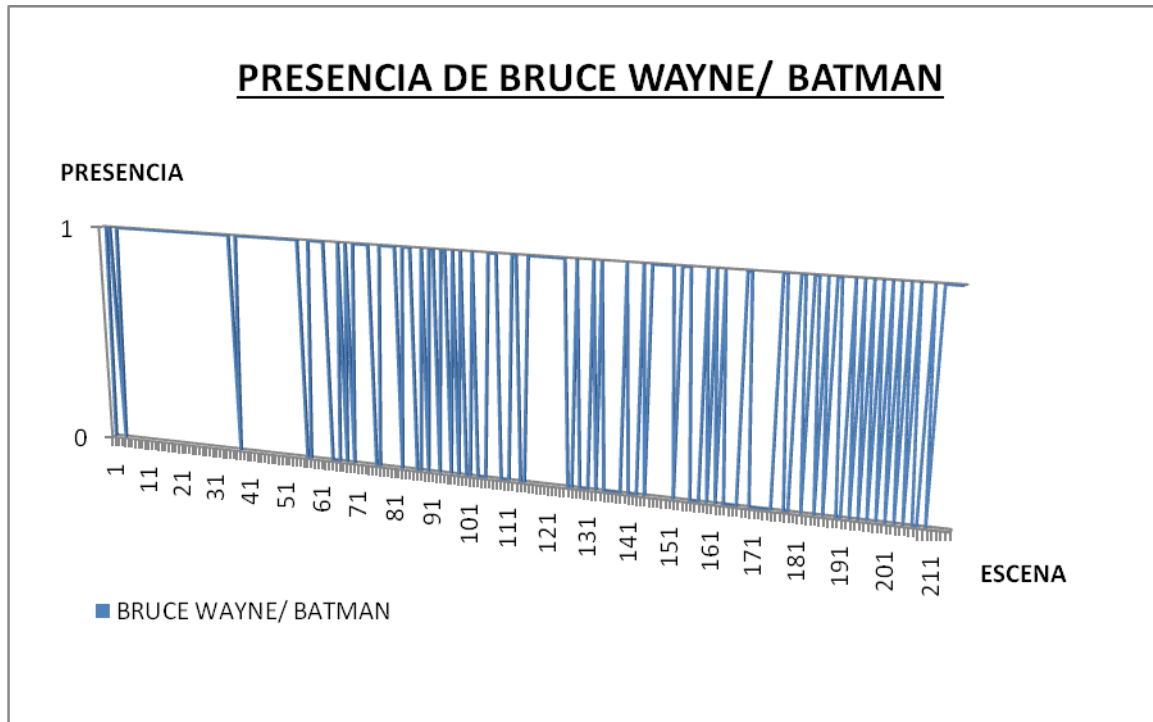
Bruce Wayne es un hombre vulnerable con problemas cotidianos: sufre la pérdida de sus seres queridos, y sufre la injusticia sobre los más débiles. Batman no sufre esas heridas; directamente las usa para salpicar con ellas a los villanos. Se pone a su nivel para reducirles, y después deja que la ley de los hombres se haga cargo de ellos. Batman es un ideal que está por encima de todos; así lo pretende ser Bruce Wayne y así lo confiesa a lo largo de la película.

Quiere ser un ejemplo de lo mejor que tiene el ser humano, tal y como nos enseñan los universos de los superhéroes de cómic.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Bruce Wayne/Batman

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



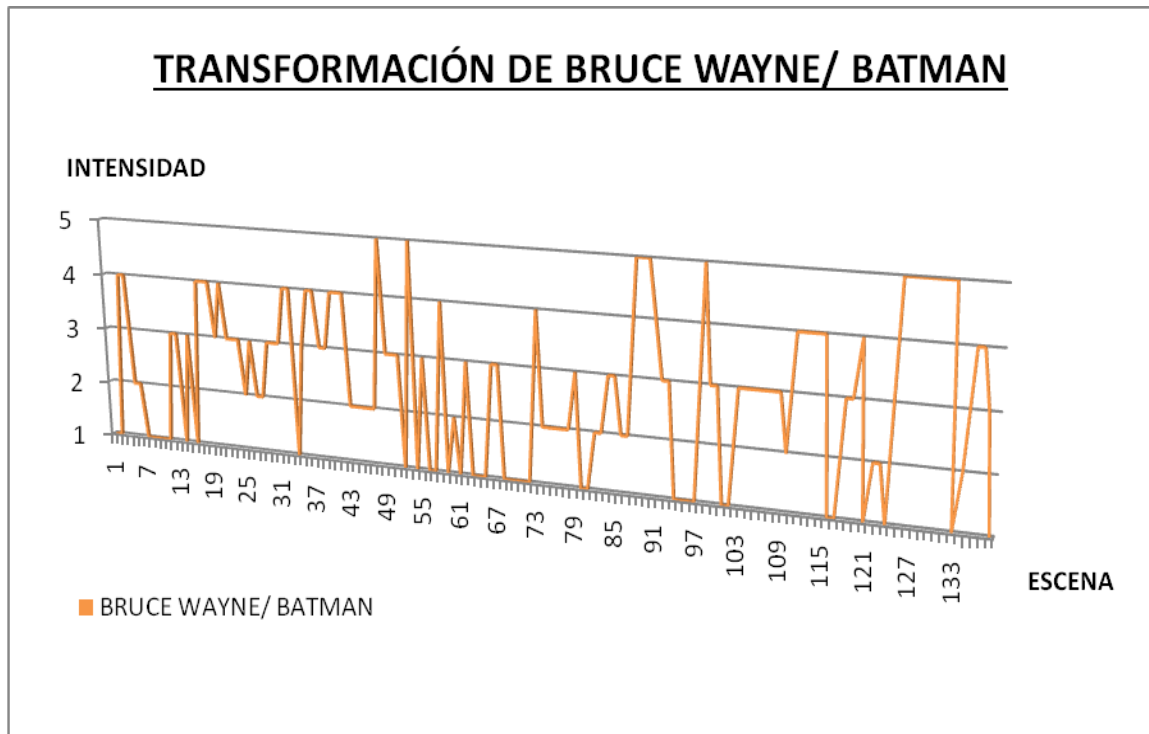
En ésta gráfica, los datos que se ofrecen son los siguientes:

- La película consta de 215 escenas.
- Bruce Wayne/Batman aparece en 138 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia continuada de Bruce Wayne/Batman deja ver que ocupa un rol fundamental en la historia; es su absoluto protagonista. Ésta gráfica se enlaza con la siguiente mediante las escenas en las que aparece el protagonista, que una vez delimitadas, se prestan para ser valoradas una a una para así poder mostrar en una imagen la transformación del personaje en la película.

b.2- Transformación de Bruce Wayne/Batman:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica se puede comprobar el proceso de cambio de Bruce Wayne/ Batman como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

-Alcanza el nivel máximo (5) un total de 5 veces: cuando sella su salida de la *Liga de las sombras*, cuando viaja con Alfred en el avión, la vez que es derrotado frente a Crane, su victoria ante éste último villano, y por último, cuando vence a Ra's Al Ghul en el combate final.

-El conflicto interno (4) está muy presente al comienzo de la historia, hasta que sale de la Liga de las sombras. La aparición del mismo es más

fugaz a partir de ahí, y hará una aparición más profunda entre la victoria frente a Crane, y la batalla con Ra's Al Ghul.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos buenos o malos), se muestran de manera más regular a lo largo de la historia del personaje.

-Las relaciones más externas (2) tienen más repercusión tras la vuelta de Bruce Wayne a Gotham, en los momentos previos a su primer encuentro mortal con Crane.

-La ausencia de conflicto (1) aparece de manera ciertamente regular a lo largo de la película. Su presencia se hace más constante desde que Bruce sale de la *Liga de las sombras*.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas.

- El primer pico se corresponde con la negación de Bruce Wayne a seguir en la Liga de las sombras. Se enfrenta a ellos por esa razón. Éste hecho marca la fase del *acontecimiento cero*.
- El segundo pico se limita a la escena en la que Bruce habla con Alfred en el avión de vuelta a Gotham. Bruce desvela su nuevo propósito: convertirse en un símbolo. Este hecho marca la fase de *nueva misión*.
- Los dos siguientes picos (el tercero, más longevo que el cuarto) abarcan la derrota y la victoria de Bruce Wayne/ Batman respectivamente sobre el Doctor Crane (el “espantapájaros”). Ambos acontecimientos comprenden la fase de *enfrentamiento*.
- El último pico, que es el más longevo, ocupa el duelo final entre Bruce Wayne/Batman y Ra’s Al Ghul; la batalla definitiva por salvar a la ciudad de su destrucción a manos de la *Liga de las sombras*. Se corresponde con la fase de la *superación de la prueba final*.

De esta manera, se comprueba que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el bloque 3 del estudio previo, y que por ello son perfectamente válidas en este caso. Las fases de *situación preestablecida y conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que las otras, ya que no exigen plenamente todos los conflictos del personaje, y como se observa en la gráfica, no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas.

4.1.2.2 EL CABALLERO OSCURO

Película: *El caballero oscuro* (2008), dirigida por Christopher Nolan. Escrita por Christopher Nolan y David S. Goyer, basada en los personajes creados por Bob Kane.

Bruce Wayne/Batman:

En esta película presenciamos la caída del héroe, con la destrucción del símbolo que intentaba mantener. Surgen nuevos enemigos que no solo están a la altura de Batman, sino que incluso le superan; le ponen contra las cuerdas y le quitan lo más preciado para él.

Resumen de la película:

La acción de Batman hace que la mafia confíe en un enigmático personaje que aparece de la nada: el Joker.

Batman pone en jaque a la mafia, consiguiendo encerrar al hombre que custodia toda la fortuna de esta organización. Harvey Dent se erige como fiscal implacable en Gotham, entrando en el mundo político e investigando a la policía para encontrar a los topes de la mafia.

El Joker se convierte en un peligro tanto para la mafia, como para las fuerzas del orden, asesinando personas a cambio de exigencias hacia Batman; exigencias que éste se niega a aceptar, hasta que la situación se hace completamente insostenible para él.

Nuestro protagonista decide así entregarse para poner fin a la violencia del Joker, pero Harvey Dent se adelanta a la jugada, diciendo a los medios que él es Batman.

La policía detiene al fiscal creyendo que es el hombre murciélago, y en el traslado a prisión, el Joker intenta matarle en una intensa persecución a la que se suma el auténtico Batman, que acaba siendo vencido por el Joker, ya que es incapaz de matarle. Afortunadamente, el sargento Gordon llega a tiempo para capturar al Joker.

Ya en prisión, el Joker se encarga de que sus secuaces secuestren a Harvey Dent y a su novia, la ex de Wayne, Rachel. El Joker le da las direcciones cambiadas a Batman, de modo que, cuando llega para rescatar a Rachel, se encuentra con Dent con una bomba a punto de explotar. La policía no llega a tiempo para salvar a Rachel, y esta muere en otra explosión.

Mientras, el Joker se las ingenia para volar la prisión y escapar del lugar. Batman queda destrozado, al igual que Harvey Dent, que pierde a su prometida, además de una mitad de su cara por la explosión.

Paralelamente a todo esto, un economista encargado de hacer una auditoría al imperio de Wayne descubre el secreto de Batman. El Joker anuncia a continuación que volará por los aires un Hospital de la ciudad si este tipo descubre la verdad de Batman, así que cunde el pánico en Gotham. Bruce Wayne intenta ayudar a la policía a poner a salvo al economista, mientras el Joker se presenta en la habitación de Harvey Dent disfrazado de enfermera. Le convence de que él no quería hacerle daño a nadie, y de que la culpa es en realidad de Batman, la policía y los políticos, que son los que hacen tantos planes para nada. Harvey Dent es ahora “Dos caras”, y se dedica a buscar a los policías corruptos y a varios mafiosos y eliminarlos directamente.

Bruce, dolido por la muerte de Rachel, debe seguir adelante con Batman para detener al Joker, que coloca explosivos en dos barcos que tratan de salir de Gotham: uno con civiles, y otro con presos de la cárcel de la ciudad. Antes de

una hora concreta, la gente de cada barco debe detonar el otro si no quieren que el suyo no salte por los aires.

Finalmente, los pasajeros de los respectivos barcos no hacen nada; nada explota. El Joker se queda perplejo, y se decide a hacerlo él mismo, pero Batman se lo impide, para luego entregarlo por fin a la policía. La película concluye con la muerte de Harvey Dent, que se precipita de un edificio destruido tras secuestrar a la familia del sargento Gordon. En el último momento, y tras disparar a Batman, éste último consigue salvar la vida del hijo de Gordon.

Gordon y Batman hablan de lo sucedido, y este último decide que sea él el que cargue con los crímenes de “Dos caras” para que el Joker no se salga con la suya y la gente siga creyendo en la democracia. La policía tendrá que ir de ahora en adelante a la caza del hombre murciélago; un hombre que ha pasado a ser un “caballero oscuro”.

Finalizado el resumen, procederemos a realizar el estudio sobre el personaje y la película en la que se sustenta, tal y como se hizo en los casos anteriores.

a) Análisis de parámetros

a.1.-El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Bruce Wayne es un personaje de sexo masculino, joven, que ronda los 30 años. Su biotipo responde al de un guerrero: un hombre fuerte y sano, bien ejercitado gracias a su entrenamiento en la lucha desde pequeño. Tiene una presencia muy fuerte, incluso intimidante. Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena, músculos bien desarrollados, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Como en la primera parte, el status de Bruce Wayne es de clase alta: el multimillonario dirigente de Industrias Wayne. Continúa utilizando su poder económico para enfrentarse a los malhechores bajo el nombre de Batman, que ya se ha consolidado como el símbolo de la ciudad, y en torno al cual han aparecido incluso imitadores.

Tan sólo Alfred, Lucius, y Rachel conocen la verdadera identidad de Batman; los demás continúan observando a Bruce como a un multimillonario excéntrico; a Batman le observan con temor unos, y con admiración los demás, aunque esta admiración se transformará en odio por culpa de los actos perpetrados por el Joker.

Con respecto a su procedencia, cabe repetir que es hijo de padres multimillonarios injustamente asesinados. Sus características étnicas se corresponden con las de un hombre de raza caucásica.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Bruce es de temperamento calmado, introspectivo. Su perfil de justiciero es sorprendentemente disciplinado. Nunca actúa sin pensar, aunque lo que tenga que hacer sea doloroso para sí mismo. Aguanta el chantaje del Joker para no hacer realidad sus deseos, y eso, lamentablemente, conlleva pérdidas humanas.

a.1.3.1. - Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a lo que acontece en Gotham. Bruce trata de comprender al Joker de un modo lógico en todo momento, aunque finalmente ese sujeto no responde a la lógica.

Adentrándonos más en la psicología del personaje, diremos que Bruce Wayne/Batman entra en la categoría de reflexivo introvertido, ya que la misión que desempeña, así como la forma de hacerlo, le hace ser un incomprendido para los demás, con la excepción de Alfred y Lucius, sus ayudantes. Bruce aún sigue un ideal propio, subjetivo, y deja que los sentimientos se antepongan a la razón. Por ello, cuando se dispone a rescatar a Rachel siguiendo a su corazón, hace que ésta quede desprotegida, propiciando sin quererlo la muerte de su amada.

a.1.3.2. - Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que nuestro héroe se enfrenta es a continuar o no siendo Batman, ya que los continuos chantajes del Joker le hacen plantearse su misión. No quiere que mueran inocentes por su culpa, pero tampoco quiere ceder a las exigencias de un terrorista que actúa por capricho.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Bruce Wayne/Batman es de nuevo es Christian Bale. Como en *Batman begins*, Bale realiza una interpretación muy elaborada en cuanto a preparación física y psicológica, dando como resultado a un personaje con un alma atormentada, esta vez por sus dudas sobre sí mismo. Su mirada muestra la curiosidad y a la vez el miedo que le inspiran el Joker, un hombre al que es incapaz de entender; un hombre que es pura maldad.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles tags: de nuevo, cuando se enfunda el traje de Batman, deforma la voz de manera que suena más grave, e incluso más ronca. Como resultado, su voz resulta más amenazante u oscura.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

El vestuario es aquí un elemento indispensable en la constitución de este personaje heroico, compuesto de dos caras reconocibles, ya que es el traje de Batman el que hace a Batman. Sin él, Bruce Wayne es sólo un hombre bien trajeado.

a.1.5.1 Tag característico: en este caso, el protagonista no presenta ningún *tag* físico que sirva como rasgo definitorio.

1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Bruce/Batman es siempre triste. Jamás le vemos feliz. A pesar de haber superado los obstáculos de la primera parte de la saga, en esta se enfrenta

a un mal nunca visto, que termina quitándole todo aquello que él más quiere. Se vuelve más violento debido al trato con el Joker, y el hecho de subestimarle es lo que finalmente le lleva a la perdición.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Bruce Wayne/Batman es un personaje individual en cuanto a su función en el relato. Se representa a sí mismo en todo momento, a su obligación para con Gotham, que es procurar que termine el reinado de la corrupción en la ciudad.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Bruce Wayne/Batman.

La originalidad del personaje radica en que realiza una tarea que está deseando abandonar, aunque es consciente de que difícilmente puede hacerlo. Es una carga que fragua su trágico desenlace en la película. Es un héroe que no desea serlo; un hombre que transita las sombras en busca de una justicia que sólo él y unos pocos más entienden.

Tiene serias dudas acerca de su cometido, llegando incluso a decidir entregarse, siguiendo los deseos del Joker. Batman es un símbolo que en esta película muestra lo que origina: enemigos que realmente están a su altura, y que cuentan con la capacidad de hacerle cuestionarse a sí mismo. Ponen a prueba la condición de ser “inquebrantable” que tanto le ha costado asumir, y se aprovechan de sus debilidades y fortalezas.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Debido a las acciones que lleva a cabo Bruce Wayne/Batman, responde al perfil de la figura del héroe, que, según Propp, sigue este curso:

La esfera de acción del héroe que comprende: la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción ante las exigencias del donante (E), el casamiento (W). La primera función (C) caracteriza al héroe-buscador, mientras que el héroe víctima sólo lleva a cabo las otras. (Propp, 1985: 106)

Bruce Wayne/Batman es un personaje que tiene iniciada una cruzada para procurar el bien de la ciudad de Gotham, aunque ello conlleve la caída de sí mismo como tal. Está dispuesto a todo para evitar que su amada ciudad caiga en malas manos. El donante será a veces Gordon, a veces el propio Joker. Es un héroe víctima, ya que reacciona ante la maldad que se extiende a su alrededor.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Bruce Wayne/Batman cumple con su cometido en aquellas secuencias en las que aparece, incluyendo en esto sus dudas acerca de seguir con su heroico cometido.

En el momento de elegir entre salvar la vida a Rachel o a Harvey Dent, elige a Rachel, ya que es la mujer a la que ama. Este es el único momento en el que antepone sus intereses personales a su cometido fundamental con Gotham, ya que el Joker le engaña al darle cambiadas las ubicaciones de cada uno y, cuando llega al punto en el que supuestamente estaba Rachel, se encuentra a Dent. Rachel muere por culpa de esta elección.

A partir de ahí, actuará como el héroe que es, poniendo por encima de él los intereses de la sociedad en general, salvándole la vida al Joker, y cargando con las culpas de los crímenes de Harvey Dent para que todo el territorio ganado no se pierda.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Bruce Wayne/Batman es un personaje capaz de ir hasta Hong Kong para atrapar a un contable mafioso y traerlo de vuelta a Gotham para ponerlo a disposición de la justicia.

Es capaz de lanzarse al vacío en un rascacielos para salvar a Rachel de una muerte segura a manos del Joker.

Decide anteponer sus intereses personales a los de la propia ciudad que intenta salvar, acudiendo en la búsqueda de Rachel en lugar de Harvey Dent.

Salva la vida del Joker cuando éste ha estado a punto de matar a gran cantidad de habitantes de Gotham.

Carga sobre sus espaldas los crímenes perpetrados por Harvey Dent al final de la película, convirtiéndose en un fugitivo de la justicia.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Bruce Wayne/Batman ha superado sus traumas más importantes presentados en la primera parte de la saga. Logró vencer sus miedos, y aprendió a utilizarlos en contra de los demás. Buscó y encontró una nueva forma de vivir y ayudar a los demás en tiempos difíciles. Venció a Ra's Al Ghul y salvó a la ciudad, aunque no consiguió entablar una relación sentimental sólida con Rachel.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: tiene intención de atrapar al Joker y detener a la mafia; así lo deja claro en su conversación con Gordon tras el atraco del Joker. También planea dejar de ser Batman en el futuro.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: el héroe consigue atrapar al Joker y salvar a la ciudad de un genocidio. No obstante, sacrifica su buen nombre con tal de salvar la democracia imperante.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto.

2.5.4.1. A favor del héroe: eutélico: la consecución se da a favor del héroe, que logra apresar al Joker y salvar la ciudad de una importante crisis política.

a.2.6. Funcionalidad diferencial

Como en el caso de la película que precede a esta, Bruce Wayne/Batman utiliza un símbolo primario para aterrar a sus oponentes. De esta manera, progete la ley actuando fuera de ella. En ocasiones lamenta su identidad heroica, ya que le cuesta demasiados sacrificios mantenerla. Especialmente cuando muere Rachel a causa de su error al precipitarse en ir a salvar directamente, sin preguntarse si el Joker le engañaría. Por lo demás, actúa como todo héroe: buscando el bien común y evitando que haya víctimas mortales en sus enfrentamientos, incluido el Joker, que cae edificio abajo y es rescatado por el hombre enmascarado.

Decide cargar con la autoría de los crímenes de Harvey Dent para que las leyes promulgadas, junto con la esperanza renovada de la población, no se echen abajo. Rompe así un símbolo que él mismo construyó con esmero.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida.

Batman cuida de la ciudad, enfrentándose a criminales e imitadores. Harvey Dent está haciendo un buen trabajo encarcelando criminales, y en suma, están cabreando tanto a la mafia que ésta acude a una persona que no terminan de entender: el Joker. El contable de la mafia, Lao, sospechoso importante para la fiscalía, se marcha a Hong Kong habiendo escondido el dinero de la organización delictiva, obstaculizando la investigación de la policía.

Bruce Wayne/ Batman no tiene jurisdicción, por lo que es capaz de ir hasta Hong Kong para traer de vuelta a Gotham a Lao. En la Figura a.3.1.1.1, nuestro protagonista tiene sujeto a Lao al borde del vacío, dispuesto a huir con él de vuelta a Gotham para entregarlo a la justicia.



Figura a.3.1.1.1: Batman apresa a Lao en Hong Kong.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Batman se enfrenta por primera vez con el Joker durante la fiesta en el ático de Bruce Wayne. En su primer encuentro, el Joker tira a Rachel por la ventana, y Bruce/Batman se lanza en su rescate, consiguiendo salvar a la chica de una muerte segura. Hasta este momento, nuestro héroe no había tomado demasiado en serio al Joker. Este acontecimiento marca un antes y un después en la percepción que tiene de este individuo.

En la Figura a.3.1.2.1, el Joker se dispone a dejar caer por la ventana a Rachel delante de Batman:



Figura a.3.1.2.1: El Joker amenaza de muerte a Rachel.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

a.3.2. Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Bruce Wayne/Batman tendrá que encontrar la forma de encontrar y capturar al Joker. No consigue entender su manera de actuar; así nos lo hace saber con su conversación con Alfred delante de algunos vídeos en los que aparece su enemigo.

En la Figura a.3.2.1.1, Bruce habla con Alfred sobre su nuevo enemigo:



Figura a.3.2.1.1: Bruce habla con Alfred sobre la amenaza que supone el Joker.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

Nuestro protagonista busca evidencias en la escena del crimen para encontrar al Joker, el autor de los asesinatos de policías. Indaga en las huellas de las balas, buscando pistas de la identidad del Joker, aunque no obtiene el éxito deseado. Finalmente, ante su impotencia por capturarlo, decide entregarse; descubrir la identidad secreta de Batman.

a.3.3.-Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Se encuentran dos acontecimientos clave en esta fase de transformación: Comienza con la persecución y con ello enfrentamiento con el Joker por las calles de Gotham. Batman persigue al Joker gracias a la ayuda prestada por Harvey Dent al suplantar a Batman. En los siguientes enlaces vemos la persecución completa dividida en dos partes (en

versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=nCQxhof9RII>
y <http://www.youtube.com/watch?v=Zg1cDKYmK98>.

Más tarde, tras interrogar al Joker, Batman cae en su trampa, y decide ir a rescatar a Rachel en lugar de Harvey Dent. El Joker le engaña con las direcciones, y final Batman se encuentra rescatando a Dent. Rachel muere; Batman se ha dejado llevar en este momento por sus sentimientos en lugar de por la razón.

En la Figura a.3.3.1.1, Batman está cabizbajo en las ruinas de unos edificios de los que el Joker destruyó:

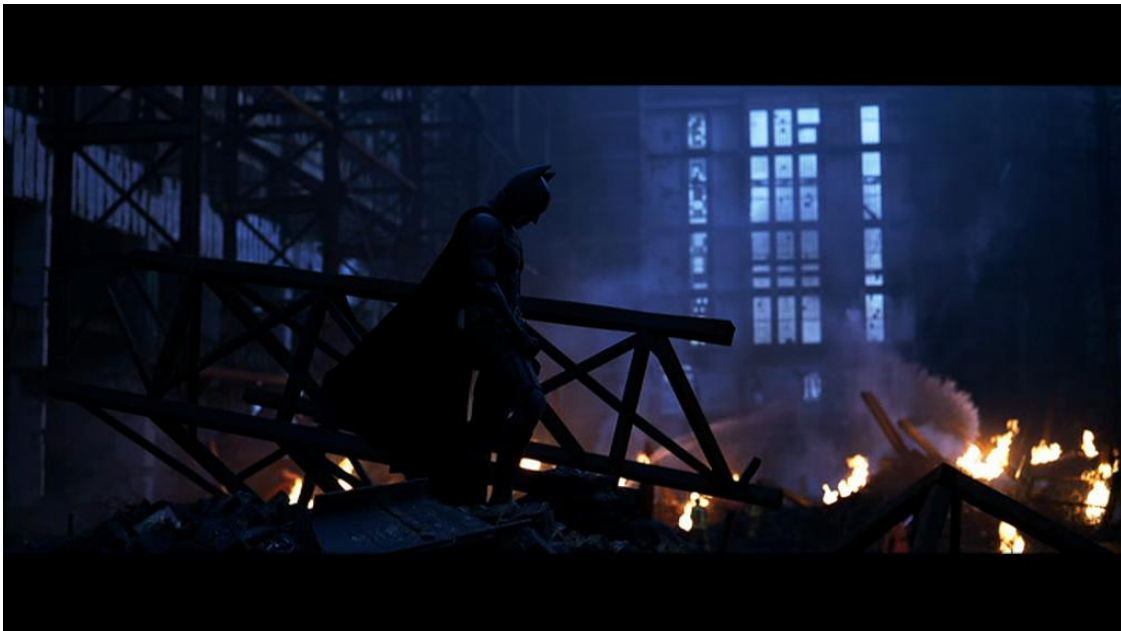


Figura a.3.3.1.1: Batman observa el caos que ha generado a su alrededor.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

La prueba final contiene dos acontecimientos en el caso de esta película, que abarcan la victoria de Batman sobre el Joker y sobre Harvey Dos

caras: por una parte, logra atrapar al Joker, salvándole incluso de la muerte, algo de lo que el propio villano se burla.

En la Figura a.3.4.1.1, Batman escucha los argumentos del Joker tras salvarle la vida. Éste le confesará que ha logrado corromper a Harvey Dent.



Figura 3.4.1.1: Batman tiene atrapado al Joker.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

Por otra, tras la victoria sobre el Joker, Batman se enfrenta a Harvey, ahora convertido en un villano. Éste muere, y nuestro protagonista decide asumir como suyos los crímenes de Dent, con el fin de que el Joker no gane y la gente siga teniendo esperanza en el sistema.

Se puede observar este trágico y a la vez heroico final en este enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=yDtZa5csAGw>.

Bruce Wayne/Batman se ve así obligado a huir de la policía al final de la película, ante la mirada triste de Gordon y su hijo. Batman es ahora un “caballero oscuro”.

En la Figura a.3.4.1.2, nuestro protagonista corre apresurado, huyendo de la policía montado en el *batpod*.



Figura a.3.4.1.2: Batman huye tras acabar con la amenaza de “Harvey Dos caras”.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

Se cierra así un capítulo trágico de la saga, donde el héroe sacrifica todo lo que ha hecho hasta ahora en aras de un fin más grande que él mismo. El camino de este protagonista se cerrará en la siguiente parte de la trilogía, donde tendrá que volver a ser Batman si quiere que la ciudad no sea definitivamente destruida.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1. Históricos: no se da el caso.

a.4.1.2. Sociales: como en la anterior entrega de la saga, Bruce Wayne/Batman es un claro exponente de lucha contra el crimen y la injusticia. Bruce lo hace mediante la economía, y Batman, con la lucha física. Ambas facetas tratan de hacer lo mejor para los demás. Su lucha interna le convierte además en un ejemplo de superación personal, esta vez al tener que enfrentarse a la pérdida de seres queridos.

a.4.1.3. Míticos: el héroe alcanza el pedestal del mito gracias a lo que Batman implica. Al final de la película no duda en sacrificar su buen nombre para no desestabilizar al sistema. Su penosa caída es su ascensión como mito.

a.4.1.4. Alegóricos: en esta película, Batman continúa haciendo el “trabajo sucio” de la justicia, pero, ante todo, simboliza el bien, en contraposición del Joker, que es el vivo retrato del mal.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso, ya que Bruce Wayne/Batman no hace de narrador.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Bruce Wayne/Batman es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película, y por ende, el que sustenta toda la narración. Aparece en una porción amplia de escenas, aunque no llegan a la mitad del total de la película.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Bruce Wayne/Batman pertenece a varias categorías, tal y como hemos comprobado: referencial (social, mítico y alegórico), y anafórico. Son los mismos que en el caso de la primera película de esta saga, comenzando por ser un exponente importante de la sociedad occidental actual, establecerse como mito sobre todo en lo que al sacrificio se refiere, y constituir una alegoría del lado oscuro necesario para el bien común.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.-Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Bruce Wayne/Batman es un hombre con principios inquebrantables. Lo demuestra con sus acciones a lo largo de la película. Destacan las siguientes:

Viaja a Honk Kong para capturar a Lao, el contable de la mafia, y entregarlo a la justicia de Gotham.

Salva a Rachel de una muerte segura debido a la acción del Joker.

Evita que Harvey Dent haga daño a un demente salido del manicomio de Arkham con el fin de que la esperanza lícita de la ciudad no se deforme en actos violentos.

Salva a Dent de una muerte segura en lugar de salvar a Rachel, la persona que realmente quería salvar.

Salva de la ira de la ciudad a aquel que pretendía desvelar la identidad de Batman, jugándose el tipo en un peligroso accidente de tráfico como Bruce Wayne.

Construye un artilugio informático que permite localizar la señal de todos los móviles de la ciudad para encontrar al Joker.

Consigue atrapar al Joker en el momento en que los habitantes de Gotham demuestran que no actúan de forma destructiva para con los suyos. Evita que el Joker caiga por el edificio en el que estaba, salvándole la vida.

Se enfrenta a Harvey *Dos caras*, el villano en que se ha convertido Harvey Dent tras la pérdida de Rachel, y consigue vencerle, muriendo el malvado en una terrible caída que arrastra a los dos.

Finalmente, decide cargar con la culpa de los crímenes de Harvey para así salvar todo aquello por lo que han estado luchando.

a.5.1.2. Dice

Bruce Wayne/Batman habla con Alfred acerca de sus limitaciones; afirma que Batman no puede tenerlas. Sus cicatrices y heridas no serán un impedimento para su misión.

Le dice a Gordon que tiene intención de pillar tanto a la mafia como al Joker. Más adelante hablará de ir a China a por Lao.

Informa a Rachel de que Batman pronto será historia; en un breve período de tiempo estarán juntos.

Le dice a Harvey que Batman va a descubrir su verdadera identidad, y le insiste en que es la única esperanza legítima de Gotham.

Repele los ataques psicológicos del Joker como puede, haciendo alusión a sus principios.

Le dice al Joker una vez su plan ha fracasado que Gotham le ha demostrado que está gente de gente preparada para creer en el bien.

Al final, le dice a Gordon que él cargará con los crímenes de Harvey para que el sistema establecido no se desmorone.

a.5.1.3. Piensa

En su pensamiento está por un lado, mantener a salvo la ciudad de la mafia y del Joker, y por otro, poder deshacerse de la máscara de Batman para poder entablar una relación estable con Rachel.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo.

En lo que dice que hace, destaca la primera intervención que hace Bruce Wayne/Batman en la película, enfrentándose a los imitadores que le han salido, y dejándoles claro que nadie más puede hacer lo que él hace.

Por lo demás, Bruce Wayne/Batman siempre anuncia sus acciones principales a los demás personajes. Habla de lo que hace como Batman como algo pasajero; como algo que se acabará. Fácilmente podemos enlazarlo con lo que piensa de sí mismo, donde destacaremos el dilema que le tiene absorbido como Batman; se lo deja claro a Alfred cuando piensa que por su culpa están muriendo personas. Siente que todo lo que ocurre es por la existencia de Batman.

Por último, deja claro que piensa que él, como símbolo, tiene fecha de caducidad, ya que le dice a Harvey que él nunca podrá ser una esperanza legal para Gotham.

a.5.2.-Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1.- Hacen

El Joker se alía falsamente con la mafia para encarar a Batman, aunque se vuelve contra ellos. Más adelante, comete una serie de asesinatos para chantajear a Batman con el fin de que descubra su verdadero rostro. Asesina a Rachel, la mujer de la que Bruce está enamorado, y más tarde cambia de impresión respecto a la identidad de Batman; no quiere saber quién es porque así se divierte más.

Alfred apoya a Bruce Wayne en su cruzada como Batman; le insiste en que no se rinda, ya que es mucho más que un héroe y puede tomar la decisión que nadie más puede tomar: la decisión correcta.

Gordon ayuda a Batman en todo lo que hace. Le muestra su apoyo en todo momento, llegando a salvarle de las manos del Joker tras la persecución por las calles de Gotham.

Harvey Dent al comienzo se muestra cooperativo con Batman, pero más adelante se vuelve contra él, disparándole con intención de matarle.

Lucius ayuda a Bruce con su nuevo traje, más práctico que el anterior. Además, le apoyará en todas sus misiones a lo largo de la película; desde el viaje a Honk Kong, hasta el enfrentamiento final con el Joker, guiando a Batman por el edificio en el que se encuentra el terrorista.

Rachel deja a Bruce por Harvey Dent, aunque al final fallece, convirtiéndose en una pérdida irremplazable para nuestro protagonista.

a.5.2.2.- Dicen

El Joker dice que hay que matar a Batman. Se lo dice a Maroni y a los demás mafiosos; esa es la solución a los problemas. Más adelante amenaza con matar personas inocentes hasta que Batman se quite la máscara, y luego, por puro capricho, decide lo contrario, amenazando con hacer explotar un hospital si nadie mata al único que conoce la identidad secreta de Batman.

Alfred dice de nuestro protagonista que es mucho más que un héroe al aguantar ante las impertinencias del Joker. Así se lo dice a Rachel en un momento dado, cuando Harvey afirma falsamente que es Batman para atraer al Joker. Rachel, en cambio, afirma que lo que hace Bruce no es nada heroico, ya que deja cargar con las culpas a Harvey Dent.

No obstante, Rachel también habla en modo positivo de Bruce, ya que expone su piso como el lugar más seguro de Gotham.

Gordon dice que Batman siempre desaparece cuando menos te lo esperas. Se lo comenta a Harvey después de que ellos hablasen en la azotea del edificio en el que se encuentra la señal de Batman.

Harvey Dent dice que él ha sido el único que ha perdido algo en todo el proceso, afirmando que Batman no.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

El Joker piensa que Batman está perdido, ya que opina que la sociedad le utiliza para lo que le interesa; después de eso, se intentarán deshacer de él. Piensa que Batman y él no son muy diferentes, y le intenta llevar a su terreno.

Alfred piensa que Bruce es la persona idónea para salvar la ciudad. Le tiene como algo más que un héroe. Cree en Bruce Wayne y en Batman como nadie más lo hace.

Lucius está de acuerdo con todo lo que hacenuestro protagonista; tiene una opinión favorable hacia él, aunque le sorprende que lleve ciertos asuntos con cierto secretismo. Además, le desconcierta tener que espiar a toda la ciudad para poder dar con el Joker.

Gordon tiene pensamientos positivos acerca de Batman. De hecho él mismo le salva la vida cuando el Joker se dispone a desenmascarar al caballero oscuro.

Harvey Dent piensa que Batman es positivo para Gotham al principio de la película, aunque sabe que algún día tendrá que pagar por las leyes que ha infringido, pero no ante el Joker. Esto cambiará con la muerte de Rachel, y, para él, Batman es un obstáculo que ha desencadenado todas sus tragedias.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes:

a.5.3.1.-relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo.

No se da el caso, ya que Batman pretende salvar a Gotham de los malhechores. No tiene enemigos que compartan su objetivo.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Bruce Wayne/Batman quiere conseguir el orden social, pero ni la mafia, ni el Joker, ni más adelante Harvey Dent le permitirán conseguirlo tan fácilmente. El caos será el principal exponente que Batman se encontrará; un caos generado por la presencia de Joker.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Alfred ayuda a Bruce Wayne/Batman en su cometido a lo largo de la película. Sabe que los problemas a los que se enfrenta son serios, y van en aumento, pero en ningún momento le falla.

Rachel pretende estar con Bruce cuando éste deje de ser Batman, pero su relación con Harvey llega a consolidarse, con lo que finalmente querrá estar con Bruce, pero como amiga. Le ayudará en todo cuanto pueda.

Lucius Fox ayuda a Bruce Wayne/Batman en su misión, aunque a veces no le haga especial ilusión, tal y como ocurre al final, cuando se hace cargo del seguimiento de todos los móviles de la ciudad.

Gordon ayuda a Batman en todo momento, salvándole incluso la vida tras la persecución. Incluso cuando discuten el *modus operandi* en el asalto al edificio en el que está el Joker, decide seguir los consejos de Batman. Su amistad será clave para el acuerdo al que llegan para que Batman cargue con las culpas de los asesinatos de Dent.

Harvey Dent está del lado del protagonista hasta que muere Rachel. Antes de eso, incluso dice que es Batman con tal de darle una oportunidad al verdadero Batman para capturar al Joker.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Bruce Wayne/Batman actúa en cooperación con Alfred, Lucius y Gordon a lo largo de la película. El primero es testigo de su sufrimiento, tanto por las muertes de policías, como por la de Rachel. Brinda su apoyo moral a un maltrecho Bruce Wayne.

Lucius coopera con Bruce Wayne/Batman viajando con él a Hong Kong al comienzo de la película, así como ayudándole con las mejoras en el traje de Batman. Su relación llega a su culmen cuando Fox va guiando a Batman por el edificio en el que está el Joker vigilando a los barcos.

Por último, Gordon mantiene una relación de cooperación con Batman; lo vemos en la confianza que se depositan el uno en el otro a lo largo de la película. Sus metas siempre son las mismas hasta el final, cuando accede a cumplir los deseos de Batman para cargarle con las culpas de los crímenes de Harvey.

a.5.4. Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro

personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

Batman no trabaja en equipo; cuenta con el apoyo de varias personas, pero realiza sus tareas por sí mismo, sin depender de nadie. Así lo demuestra en sus acciones en Hong Kong y en Gotham. Se enfrenta él solo a los villanos, ya que nadie más puede hacerlo de esa manera.

a.6.-El personaje en cuanto a su modelización

a.6.1.-El ser de Bruce Wayne/Batman: Ser y estar: Modalidad óptica.

Relaciones entre el ser y el parecer:

Es y parece = verdadero

Es y parece un héroe enmascarado, ya que es la percepción que la ciudad tiene de Batman. Incluso le salen imitadores por lo que significa Batman.

Es y no parece = oculto

Como ocurriera en la película que le precede, Bruce Wayne es un joven multimillonario que no parece ser en realidad un justiciero que se enfrenta a lo peor de la sociedad. Es una imagen que él mismo se trabaja y que podemos observar en la escena en la que aparece con dos chicas haciendo excentricidades en un restaurante.

No es y parece = mentira

No es el culpable de los asesinatos del Joker, pero a ojos de los ciudadanos sí que lo es, ya que, si se quitase la máscara, según el Joker, dejaría de matar inocentes.

No es y no parece = falso

No es una persona corrompida y no lo parece en ningún momento. Es enteramente incorruptible; así lo destaca el mismísimo Joker cuando por fin le ha capturado Batman al final de la película.

a.6.2.-El hacer de Bruce Wayne/Batman: Modalidad factitiva.

Relaciones del hacer con el hacer

Hacer hacer

Bruce Wayne/Batman hace que los criminales se reúnan continuamente de día, y no de noche. Es algo que el Joker echa en cara a los mafiosos al comienzo de la película.

Hacer no hacer

Bruce Wayne/Batman sigue con su misión ante las exigencias del Joker, y, al no desenmascararse, no hace que este deje de matar.

No hacer hacer

No se desenmascara para el Joker, y al no hacerlo, él sigue matando inocentes. Además, al no hacerlo, hace que Harvey Dent asuma el papel de Bruce diciendo que él es Batman para así atraer al Joker.

No hacer no hacer

Bruce Wayne/Batman no hace que Harvey Dent no se corrompa pese a los esfuerzos que pone en ello antes de la muerte de Rachel.

a.6.3.- Modalidad competencial Relaciones entre el saber y el hacer de Bruce Wayne/Batman:

Saber hacer

Sabe luchar y lo hace durante toda la película, ya sea en Gotham o en Honk Kong. Actúa según su criterio en ambos lugares.

Saber no hacer

Nuestro protagonista sabe que no debería acceder a las amenazas del Joker, y por eso se niega hasta el último momento. Deja que Harvey cargue con el peso de ser Batman unas horas para poder detener al Joker.

No saber hacer

No sabe tratar con un hombre como el Joker, que no atiende a razones ni a motivaciones lógicas. En un primer momento no sabe enfrentarse a esta nueva amenaza, hasta que Alfred le hace ver que tan sólo busca el mal. Nada más.

No saber no hacer

No sabe cómo no ser Batman. Aunque le gustaría dejar de serlo, no puede dejar de lado su cometido por el bien de la ciudad,

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad Relaciones entre el querer y el hacer de Bruce Wayne /Batman :

Querer hacer

Bruce Wayne/Batman quiere hacer desaparecer el crimen en Gotham, aunque tal y como está la situación no puede hacerlo.

Querer no hacer

Quiere no violar la privacidad de los ciudadanos de Gotham, aunque tendrá que hacerlo para encontrar al Joker al final de la película.

No querer hacer

No quiere matar a nadie. Ni siquiera deja morir al Joker cuando cae por el edificio al final. En cambio, se precipita con Harvey Dent en un edificio destrozado, muriendo el segundo en el acto.

No querer no hacer

No quiere no actuar deliberadamente. Siempre actúa a sabiendas de lo que está pasando. Un ejemplo de ello lo vemos cuando se informa de los policías ingresados en los hospitales durante la amenaza de bomba del Joker.

a.7.-El personaje y los otros elementos del relato audiovisual:

a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión

a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Bruce Wayne/Batman (sustancia del plano del contenido)

Como en la película anterior, Bruce tiene un pensamiento firme sobre la importancia de la democracia, pero elige convertirse en una figura que está al margen de la ley para defenderla. Su criterio se basa más en los valores morales que en las leyes, y son los principios por los que luchará como símbolo.

De esta forma, la única ley que respeta es la suya propia. Defiende lo que él considera que es bueno para todos.

a.7.1.2.-El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:

a.7.1.2.1-Acciones

Bruce Wayne/Batman pasa de luchar contra el crimen organizado, a luchar contra un terrorista capaz de engendrar un mal nunca visto hasta antes, cuya único propósito es engendrar el caos y la anarquía.

Viaja a Hong Kong para entregar a Lao a la justicia de Gotham.

Se enfrenta al Joker, plantándole cara negándose a descubrirse. Se niega a matarle cuando tiene oportunidad de hacerlo.

Intenta rescatar a Rachel, pero no lo consigue. En cambio, le salva la vida a Harvey Dent de una muerte segura.

Salva la vida a la familia de Gordon cuando Dent está a punto de asesinar a su hijo, de manera que Harvey acaba muerto.

Decide cargar con la culpa de los crímenes perpetrados por Dent para que la gente no pierda la fe en el sistema legal.

a.7.1.2.2.-Espacio

La película comienza en Gotham, con los avatares criminales del Joker junto con los mafiosos.

Bruce Wayne/Batman se ve obligado a viajar a Hong kong para traer de vuelta a Lao, el contable de la mafia, que tiene acceso a las cuentas de los criminales.

A la vuelta, conocerá de primera mano a su más acérrimo enemigo: el Joker. Luchará contra sus funestos planes, resumidos en las palabras “caos” y “anarquía”. Conseguirá detener al Joker, pero no podrá evitar que corrompa a la única esperanza legítima de la ciudad: el fiscal Harvey Dent.

Dicho esto, es preciso señalar a continuación el simbolismo de cada lugar, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro héroe.

-Gotham: Piso de Bruce Wayne: es un lugar amplio, diáfano, repleto de ventanales que dan a la ciudad.

En este lugar Bruce Wayne vive tras la destrucción de su mansión en la película anterior. Aquí presenta a Harvey Dent a sus amigos ricos para promocionarle, para después enfrentarse por primera vez al Joker y sus esbirros.

Ahí llorará a Rachel tras su muerte, replanteándose la naturaleza de su misión y lo que ella le ha acarreado.

El piso destaca por sus amplios ventanales, símbolo de la transparencia del propio personaje protagonista, además de representar su clase social. Siempre está acompañado de Alfred, y en algunas ocasiones, de Rachel. En la Figura a.7.1.2.2.1 Bruce besa a Rachel tras decirle que piensa entregarse.



Figura a.7.1.2.2.1: Bruce y Rachel se besan.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

-Hong Kong: se nos presenta como gran ciudad cosmopolita y moderna a través del edificio en el que trabaja Lao. Los espacios, aunque cerrados, son por lo general amplios y diáfanos.

Nuestro protagonista acude a esta ciudad para capturar a este empresario chino y llevárselo a Gotham para entregarle a la policía; viene para secuestrarle. El escenario de Hong Kong simboliza la omnipresencia de Batman a la hora de hacer lo que tiene que hacer. Batman no tiene jurisdicciones, y con este hecho en el extranjero lo demuestra. En este espacio aparece trabajando solo, al igual que en Gotham. Y cuando no lo está, está rodeado de enemigos. En la Figura a.7.1.2.2.2, Batman planea entre los edificios de Hong Kong.



Figura a.7.1.2.2.2: Batman sobrevuela Hong Kong para capturar a Lao.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

-Gotham: gran parte de la película transcurre en diversos espacios de la ciudad. Es ahí donde Batman realiza la mayor parte de sus acciones.

Se enfrenta al Joker y a la mafia, liderada por Maroni. Lleva a cabo una destructiva persecución para detener al Joker cuando éste se dispone a capturar a Harvey Dent pensando que es Batman.

Detiene al Joker en un edificio desde el que el villano controlaba lo que sucedía en los dos barcos que salían de Gotham, esperando que los ciudadanos se matasen entre ellos. Batman se enfrenta aquí tanto a los secuaces del Joker, como a los SWAT que desconocen que los rehenes están disfrazados y amordazados como si fuesen los secuaces del Joker.

Detiene los planes de Harvey Dent, en su locura final por asesinar al hijo del comisario Gordon.

Este espacio simboliza el infierno de la gente en el que Batman es el único que puede hacer cumplir la ley manteniéndose al margen de ella.

Batman aparece, como de costumbre, trabajando solo, a merced de sus enemigos, con un dilema interior entre lo que está correcto y lo que no con respecto a los que le rodean. Incluso vemos a Bruce Wayne trabajando solo cuando procura asegurar la supervivencia del chantajista que conoce la verdadera identidad de Batman. En la Figura a.7.1.2.2.3, el héroe se dispone a detener el camión que conduce el Joker.



Figura a.7.1.2.2.3: Batman se dispone a detener al Joker.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 109405. *El caballero oscuro*. 2008. Christopher Nolan. © DC Comics & Warner Bros. Entertainment, Inc.

a.7.1.2.3. Tiempo

La película no especifica el tiempo exacto que abarca desde que comienza hasta que termina, pero podemos suponer que transcurren pocos meses desde el atraco inicial del Joker al banco de la mafia, hasta que Batman huye perseguido por los perros de la policía.

Por otra parte, la duración de la película en sí es de 147 minutos aproximadamente.

Está ambientada en tiempos actuales, aunque no se especifica el año en que se sitúa la historia. Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden

causal y durante el transcurso de la película, no se muestran los acontecimientos desde puntos de vista propios de los personajes de manera que el tiempo se dilate o se repita desde distintos puntos de vista. El narrador cuenta la historia mostrando los acontecimientos tal y como son, sin entrar en fases subjetivas de valoración por parte de los personajes.

Las elipsis utilizadas no abarcan períodos largos de tiempo; se usan principalmente como transiciones normales entre escenas, sin que haya ninguna especialmente larga. A continuación, se señalará el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Gotham: Piso de Bruce Wayne: aparece de forma intermitente a lo largo de la película; lo vemos tanto de día como de noche, aunque destacaremos la irrupción nocturna del Joker en este lugar con el objetivo de matar a Harvey Dent. No hay nada destacable en este lugar en referencia al tiempo, ya que no hay ningún recurso narrativo en uso en este lugar. El lugar no responde a ningún símbolo en cuanto a meteorología.

-Hong Kong: ocupa apenas un par de días en la historia, y cerca de 10 minutos en la película. Observamos la ciudad tanto de día como de noche, pero es durante ésta última en la que ocurre lo más importante: Batman secuestra a Lao para llevárselo a Gotham. No observamos ningún recurso narrativo a excepción de las elipsis temporales rutinarias entre escenas. La meteorología y la estación tampoco son elementos a destacar en este apartado.

-Gotham: Prácticamente toda la película transcurre en la ciudad de Gotham. La observamos tanto de día como de noche, pero es en la noche cuando Batman realiza la mayor parte de su trabajo, enfrentándose a sus oponentes y tratando de conseguir sus objetivos. Destaca por tanto el

entorno oscuro brindado por la noche en esta ciudad; la oscuridad cubre a sus habitantes, y es ahí donde actúa Batman.

Destaca el edificio en el que Batman captura al Joker, tras enfrentarse tanto a criminales, como a fuerzas del orden. En él no encontramos tampoco ningún recurso narrativo especial relacionado con el tiempo; como mínimo podemos citar la **elipsis** que abarca el momento en que Batman sube al Joker hasta él, ya que se precipita y cubre una distancia importante en la caída hasta que Batman le engancha con uno de sus artilugios, impidiendo la muerte del villano. Durante esta acción es de noche, lo cual hace más oportuna la aparición de nuestro protagonista. En este lugar la acción transcurre menos de una hora, ya que podemos saberlo a través de la cuenta atrás de los barcos.

Por último, señalaremos el edificio en el que murió Rachel, y en el que Harvey Dent tiene secuestrada a la familia de Gordon. En este lugar no destaca ningún recurso narrativo relacionado con el tiempo. Batman se enfrentará a Dent, ahora convertido en villano, y la situación finalizará con la muerte de éste último.

Destacan varios **Flashforward externos**(en los que Bruce Wayne/Batman no está presente) al final de la película, en los que observamos intercaladas escenas en las que Gordon rompe relación con Batman e idolatra a Harvey Dent como verdadero ejemplo a seguir. Se intercala con el presente, en el que Batman huye de la policía.

a-7.1.3. El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine,radio, televisión...)
(sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia...): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2.-Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.-El personaje en relación con la forma del plano de la expresión

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, serán analizadas escenas y/o secuencias clave del protagonista, centrándose en los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Enfrentamiento con los imitadores en el parking: Esta secuencia, como decíamos previamente, representa el mundo cotidiano de Bruce Wayne/Batman. No hay nada destacable en el orden y la duración de los hechos; todo ocurre de manera cronológica; pero sí diremos que el encuentro con imitadores no es algo nuevo para nuestro protagonista, ya que habla de ello con Alfred como si no fuese novedad. Aparece una vez en la narración, pero ha ocurrido varias veces en la historia. Es por tanto un acontecimiento que entra en la categoría de **iterativo**.

-Encuentro entre Batman y el Joker en el piso de Bruce Wayne: en los aspectos de orden y duración de los acontecimientos no hay nada destacable, ya que todo ocurre de manera cronológica. En el aspecto de la

frecuencia, este acontecimiento se da una vez en la historia y en la narración, de manera que es un acontecimiento del todo **singulativo**.

-Persecución en las calles de Gotham: Batman persigue al Joker y trata de proteger el vehículo en el que viaja preso Harvey Dent. En cuanto a orden y duración no hay nada destacable, ya que todo ocurre de manera cronológica. Con respecto a la frecuencia, nos encontramos una vez más ante un hecho **singulativo**.

-Rescate de Harvey Dent: Batman acude a rescatar a Rachel siguiendo lo que le ha dicho el Joker, pero es engañado, y se encuentra con que ha llegado a tiempo para rescatar a Harvey Dent. Al igual que en los casos anteriores, no hay nada que destacar en orden y duración. En frecuencia nos encontramos ante un acontecimiento de nuevo **singulativo**.

-Enfrentamiento en el edificio y posterior sacrificio de Batman: Batman se enfrenta a los Swat y a los esbirros del Joker, hasta llegar a éste. Consigue detenerle. No hay nada a destacar en términos de orden y duración, y en el apartado de frecuencia, diremos de nuevo que estamos ante un evento **singulativo**.

Tras apresar al Joker, Batman rescata a la familia de Gordon de las garras de Harvey Dent. Tras ello, decide cargar con la culpa de los asesinatos de éste último villano. Destacaremos una pequeña **elipsis** desde que se marcha del edificio hasta que aparece conduciendo su *batpod*. No hay nada más que señalar, salvo que se trata de un evento **singulativo**.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad: las principales figuras retóricas presentes en Bruce Wayne/Batman en ésta película son:

1) **Figuras de adición**

-Amplificación: (dilación, conmoración, expolición, epífrasis, incrementum): Acentuación de algunos núcleos temáticos a través de la enumeración iterativa o intensiva: se magnifica la entrada en Batman en el parking.

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: se repite el personaje en el plano de la expresión.

-Antanacalse (antanáclasis): Repetición de una palabra con dos sentidos diferentes: Bruce Wayne/Batman son dos personas en una, y su aparición es frecuente.

-Antinomia: Contradicción entre dos principios racionales o entre dos preceptos leyes. Batman es un justiciero que actúa de manera ilegal. También llega a actuar según sus intereses personales, proponiendo salvar a Rachel por encima de Harvey Dent.

-Antonimia: Oposición semántica dada entre pares de palabras. Batman es un héroe, y el Joker el villano más poderoso.

-Crasis: formación de una palabra mediante la yuxtaposición de otras dos o más: Bruce hace el traje de Batman a partir de piezas y materiales independientes. Además, "Batman" es el resultado de la unión de dos palabras.

-Gradación (clímax): Progresión ascendente o descendente de los distintos elementos en los diferentes planos, del contenido o de la

expresión: sube la intensidad en la recta en el edificio hasta llegar al Joker.

-Hipérbole: Exageración o exceso al amplificar o reducir la expresión de una idea, sobrepasando los límites de la verosimilitud, pero que mantienen con la verdad una semejanza aunque sea lejana. Batman en la sala de interrogatorios. Aparece de la nada.

-Repetición diseminada: Reiteración diseminada en un texto de una o varias palabras o expresiones. Bruce Wayne/Batman repite al final una frase de Harvey Dent acerca de ser un héroe o un villano.

2) Figuras de supresión

-Laconismo: Reducción del discurso a lo esencial, tal como hablaban los espartanos: Batman habla lo mínimo; Bruce Wayne, no.

3) Figuras de sustitución

-Divinización: Aplicación de atributos divinos a otros seres: Batman es un ser incorruptible.

-Enigma: Tipo de alegoría en el que la idea fundamental está envuelta en la oscuridad de los nexos que obstaculizan lo más posible el hallazgo de la clave: Bruce oculta su identidad mediante Batman.

-Epifonema: Reflexión final que resume enfáticamente lo que precede: Bruce Wayne/Batman huye, siendo fugitivo y héroe al final de la película, presentando la reflexión Gordon sobre él.

-Metáfora: Se designa un objeto mediante otro que tiene con el primero una relación de semejanza: Batman es la imagen de la justicia real,

incorruptible. Por otra parte, el murciélago es la imagen de los miedos superados de Bruce.

-Símbolo: signo figurativo, ser animado o cosa, que representa un concepto, del que es imagen, atributo o emblema: el murciélago como figura aterradora para los malhechores.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

El caballero oscuro es una película del género de acción que continúa el camino de Bruce Wayne iniciado en *Batman begins*. Es la continuación de una saga centrada en este personaje sombrío que se convierte en el justiciero que sacará de las sombras a Gotham. Somos de nuevo testigos de una parte del camino de este héroe, que logra sus objetivos a base de golpes en gran parte del filme.

Este género refuerza una vez más las dimensiones heroicas de nuestro protagonista, que en esta ocasión tiene que enfrentarse a un sujeto que propone el caos y la anarquía, y que además es el mal personificado.

Las escenas de acción no hacen sino potenciar este conflicto, completando el cerco para conseguir una obra sumamente comercial a la vez que intelectual. Propone algunos problemas presentes en el modelo de la democracia y establece dilemas interesantes acerca del comportamiento humano cuando tiene vidas en sus manos.

El género logra aportar espectáculo a la historia que narra el clásico enfrentamiento entre el bien y el mal, haciendo hincapié en el sacrificio que realiza el héroe por lograr el bienestar general.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Batman responde al arquetipo del superhéroe de cómic: un hombre se pone una máscara para erradicar la injusticia. En este caso, será la máscara lo que le haga cuestionarse a sí mismo; al bien o mal que la misma conlleva en su entorno. Se preguntará si a causa de ella perjudica más de lo que ayuda a su alrededor.

Presenta pues una doble personalidad al espectador: por un lado tenemos a Bruce Wayne, importante multimillonario de la ciudad de Gotham; por otro, a Batman, un justiciero que no duda de hacer el trabajo sucio con tal de enjaular a los peores criminales. Su doble identidad continúa marcando una serie de pautas comunes con los superhéroes de los cómics: de alguna manera, ejerce un poder sobre los que le rodean; el poder de convertirse en algo que supera lo que es un simple ser humano: se constituye así como mito. En ésta entrega va más allá, ya que se cuestiona la utilidad del símbolo que representa Batman. Es un símbolo que ahora usa el Joker como justificación de sus crímenes.

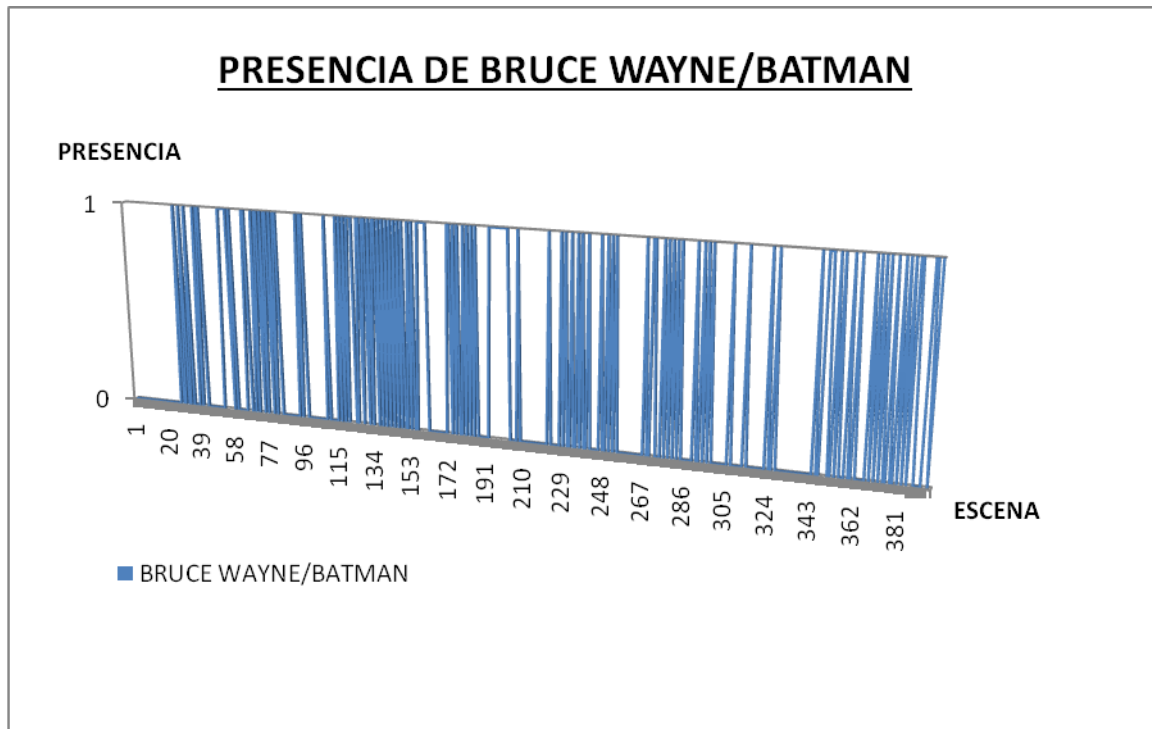
Bruce Wayne es un hombre vulnerable con problemas cotidianos: sufre la pérdida de sus seres queridos (en este caso, Rachel), y sufre la injusticia sobre los más débiles. Batman no sufre esas heridas; de nuevo se empeña en usarlas para atacar a sus enemigos, para resistir, y evitar las tentaciones del Joker. Representa al héroe que sufre pérdidas y que termina cayendo a pesar de su sacrificio. En este caso, su recompensa es su fin supremo: la gente sigue creyendo en el sistema. Se esfuerza en ser un ejemplo de lo mejor que tiene el ser humano, tal y como nos enseñan los universos de los superhéroes de cómic.

Como héroe, destacaremos, por el sufrimiento que arrastra en este filme y su posterior victoria interior sobre los malechores, el caso de Job, del libro homónimo, presente en la *“Biblia de Jerusalén”* (1975).

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Bruce Wayne/Batman

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

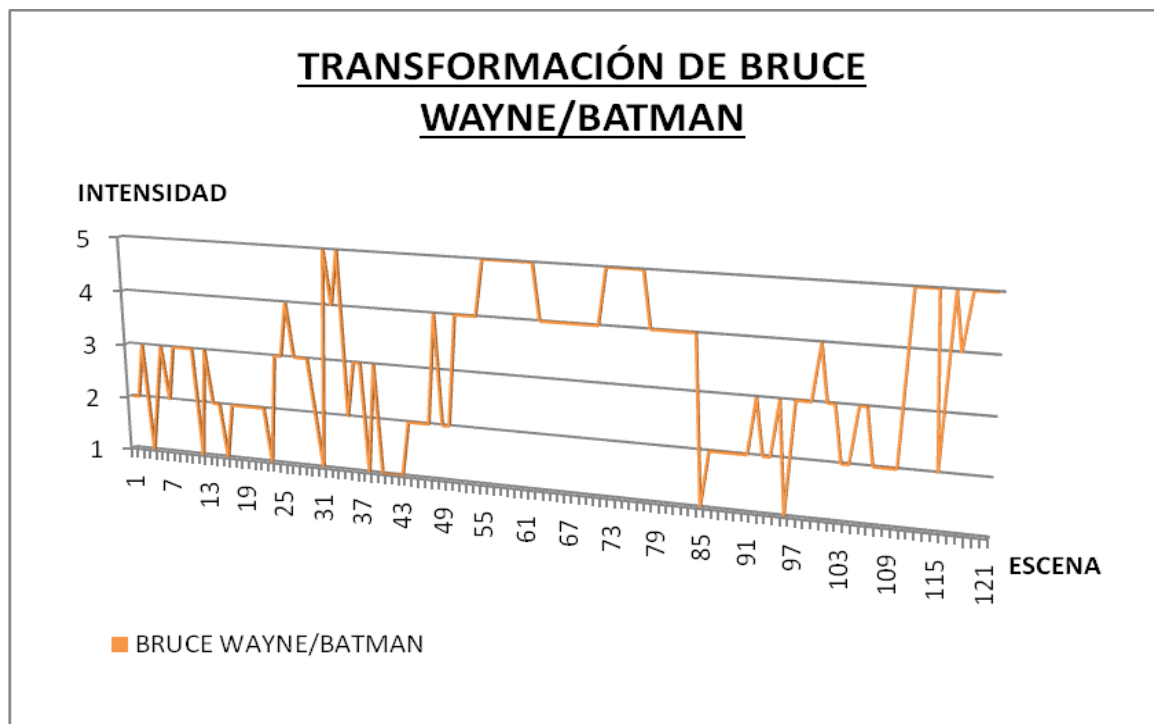
- La película consta de 396 escenas.
- Bruce Wayne/Batman aparece en 121 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia de Bruce Wayne/ Batman es inferior a la mitad del total de escenas, debido a que la película muestra gran cantidad de montajes picados y paralelos, en los que entran los demás personajes. Las escenas, aunque cortadas por montaje, han sido consideradas como tal a lo largo del estudio, para no interferir en la linealidad de la aparición del personaje. La siguiente gráfica aprovecha las escenas en las que aparece el personaje, para aplicar una

valoración, como en los casos anteriores, según el tipo de conflicto que presente en cada una. Ello permitirá contemplar la transformación del personaje en la película.

b.2- Transformación de Bruce Wayne/Batman:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica podemos comprobar el proceso de cambio de Bruce Wayne/Batman como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

-Alcanza el nivel máximo (5) un total de 7 veces: cuando se enfrenta por primera vez al Joker; otra vez más tarde, cuando habla con Alfred acerca

de detener al Joker; cuando se enfrenta al Joker en una persecución; cuando salva a Harvey Dent en lugar de a Rachel; cuando detiene al Joker luchando a través del edificio; cuando detiene a Harvey Dent, y, finalmente, cuando sacrifica su buen nombre, achacándose a sí mismo la autoría de los crímenes de Harvey Dent.

-El conflicto interno (4) está muy presente justo antes y después de la muerte de Rachel. Al margen de ese trecho del filme, aparece de forma muy esporádica.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos amigos o enemigos), se muestran más frecuentemente antes del encuentro con el Joker, y de manera más esporádica tras la muerte de Rachel.

-Las relaciones más externas (2) tienen una presencia esporádica a lo largo de toda la película. Son más abundantes entre la muerte de Rachel y el enfrentamiento final entre Batman y el Joker.

-La ausencia de conflicto (1) aparece muy pocas veces a lo largo de la película; escasea de forma llamativa a lo largo de la película.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas.

- El primer pico se corresponde con el primer encuentro con el Joker. El villano pone en peligro la vida de Rachel. Este momento comprende la fase de *acontecimiento cero*.
- El segundo pico se limita a la escena en la que Bruce habla con Alfred en su guarida acerca de cómo comprender al Joker; comprender qué es lo que busca. Estamos en la fase de *nueva misión*.
- Los dos siguientes picos suponen los siguientes acontecimientos: en primer lugar, la persecución de Batman sobre el Joker, hasta que logra atraparlo. El segundo, por otro lado, ocupa el rescate de Harvey Dent. Se corresponde así con la primera trampa del Joker hacia Batman, que pierde a Rachel. Estamos ante la fase de *enfrentamiento*.
- Los últimos picos ocupan, en primer lugar, el duelo final de Batman con el Joker, en segundo, la victoria de nuestro héroe sobre Harvey Dent, y finalmente, el sacrificio de Batman para que el sistema no decaiga. Nuestro protagonista ata así todos los cabos que quedan en la película. Se corresponde con la fase de la *superación de la prueba final*.

De esta manera, queda claro que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el bloque 3 del estudio previo, y que por ende son perfectamente válidas en este caso.

Las fases de *situación preestablecida y conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos los conflictos del personaje, y como se puede ver en la gráfica, no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas.

La siguiente película a analizar, será la tercera parte de esta saga, donde se cierra definitivamente el camino que sigue Bruce Wayne como Batman. El símbolo que tendrá que renacer para hacer frente a nuevos obstáculos, que esta vez superarán con creces al protagonista.

4.1.2.3 EL CABALLERO OSCURO: LA LEYENDA RENACE

Película: *El caballero oscuro: La leyenda renace* (2012), dirigida por Christopher Nolan. Escrita por Christopher Nolan, Jonathan Nolan, y David S. Goyer, basada en los personajes creados por Bob Kane.

Bruce Wayne/Batman:

El ésta entrega somos testigos del resurgir del héroe para un último sacrificio en su cruzada por la destrucción del mal y la corrupción. Bane, el último resquicio resultante de lo que era *La liga de las sombras*, llega a Gotham para matar a aquel que venció a Ras' Al Ghul y destruir definitivamente Gotham. Bruce Wayne/Batman se tendrá que enfrentar a un hombre superior a él en todos los sentidos, teniendo que caer en las más absolutas sombras para renacer como héroe.

Resumen de la película:

Han pasado 8 años desde la muerte de Harvey Dent. Batman desapareció la misma noche de la muerte del célebre político, y gracias a la *Ley Dent* la ciudad ha conocido de 8 años de verdadera paz con la ausencia del crimen organizado. Bruce Wayne vive encerrado en su mansión, ajeno por completo al mundo exterior y en compañía de su tristeza por todo lo que perdió por ser Batman.

Selina Kyle tiene un encuentro fortuito con Wayne, lesionado en una pierna a causa de la caída con la que terminó la anterior película. La chica se marcha habiéndole robado joyas y huellas dactilares. Éstas últimas serán entregadas a los hombres de Bane, un nuevo enemigo al que Gordon encontrará en su seguimiento. Maltrecho, el policía logra escapar, pero termina ingresado en el hospital en estado grave. Cuando el agente Blake se lo cuenta a Bruce Wayne, éste decide ir a visitar a Gordon y, con un pasamontañas, habla con el policía

acerca de que la vuelta de Batman . Gordon le pide que vuelva, ya que las cosas van a empezar a torcerse de nuevo. Bane asalta la Bolsa, y con un programa y las huellas de Wayne, logra hundir la riqueza del héroe, que se enfunda la máscara de nuevo y persigue al malhechor.

Tras una persecución desafortunada, y la pérdida de Alfred, que se marcha, la solución para encontrar a Bane radicará en Selina Kyle. Pero antes, Bruce, ya arruinado, inicia un romance con Miranda Tate, una importante empresaria y ahora heredera de la compañía, para, posteriormente, acudir a Catwoman, y ésta le lleva hasta Bane. Batman acaba físicamente destrozado y hecho prisionero por Bane, que le informa de que desde la prisión será testigo de cómo destruye la ciudad, para que sea consciente del alcance de su fracaso. Dicho esto, el villano vuelve a Gotham con el fin de instaurar un nuevo régimen; una nueva justicia, que rechace la corrupción que antes presidía el sistema democrático.

La ciudad queda aislada del mundo; Bane vuela todos los puentes de la ciudad excepto uno para los suministros. Nadie puede entrar o salir de la ciudad, ya que si esto ocurre, una bomba nuclear construida por el científico que raptó meses atrás hará explosión, matando a todo ser vivo gothamita.

Bruce está convaleciente, prisionero junto a otros en lo más profundo del pozo en que Bane lo dejó. Con la ayuda de dos presos, logra de nuevo ponerse en pie y arreglar su espalda. Le cuentan que sólo un niño logró salir de ahí por sí mismo, escalando y dando un último salto hacia la libertad. Esto inspira a nuestro héroe, que se pone a entrenar de nuevo, y, tras dos intentos fallidos, logra salir del pozo al tercer intento, habiendo aprendido lo importante que es el miedo para sobrevivir.

En Gotham, se prepara la guerra entre las fuerzas del orden democrático, y las del orden liberador/opresor. Los policías que habían estado sepultados por la

acción de Bane se agrupan conformando un ejército liderado por Batman, y se enfrentan al de Bane, compuesto por presos y miembros de la *Liga de las sombras*. Mientras, Gordon trata de poner un inhibidor de frecuencia a la bomba, que viaja en un camión a lo largo de la ciudad permanentemente. Blake dirige un éxodo con los huérfanos de la ciudad para intentar sacarlos de Gotham.

Batman se enfrenta a Bane en una cruenta pelea que acaba con Bane destrozado por el dolor que ya no puede mitigar la máscara, desarmada por los golpes de Batman. En el último momento, Miranda Tate ataca a Batman, y se revela como la hija de Ras'Al Ghul: Talia Al Ghul es la verdadera enemiga y además portadora del detonador de la bomba. Apuñala a Batman por la espalda, y repara la máscara de Bane, que poco a poco vuelve en sí. Talia se marcha con el fin de detonar la bomba sin que Gordon se lo impida, y es Catwoman la que acude al rescate de Batman, disparando a Bane y terminando con su vida. Después, Batman, en colaboración con Catwoman, logra detener el camión que conduce Talia y en el que circulaba la bomba; la traidora muere, y nuestro héroe afronta su destino lejos de Gotham: engancha la bomba a su vehículo volador, el *Bat*, y se marcha mar adentro con ella.

La bomba finalmente estalla lejos de la costa. Batman haber muerto, y así lo es para todos, excepto para Lucius Fox, que descubre que Bruce había arreglado el piloto automático, por lo que podría haber sobrevivido.

Blake renuncia a su placa; descubrimos que su nombre de pila es Robin, y accede a la batcueva, encontrando los artilugios que usaba Wayne para ser Batman. Alfred está en Florencia, en una terraza de la que le había hablado a Wayne. Mira a una de las mesas de su alrededor, y ahí ve a Bruce, con Selina Kyle.

Dicho esto, se procederá al análisis del personaje y la película en la que se encuentra.

a) Análisis de parámetros

a.1.-El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Bruce Wayne es un personaje de sexo masculino, más maduro que en las entregas anteriores, rondando los 40 años. Su biotipo responde al de un guerrero hastiado: un hombre fuerte y sano, bien ejercitado gracias a su entrenamiento en la lucha desde pequeño. Tiene una presencia muy fuerte, aunque está algo maltrecho.

Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena, músculos bien desarrollados, y postura erguida. Arrastra una lesión del enfrentamiento con Harvey Dent en la pierna izquierda.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Como en los casos anteriores, el status de Bruce Wayne es de clase alta: el multimillonario dirigente de Industrias Wayne. No obstante, a lo largo de la película pierde todo lo que tiene; se arruina por la acción de Bane.

Tan sólo Alfred, Lucius, Selina, Bane y Talia conocen la verdadera identidad de Batman; los demás continúan observando a Bruce como a un multimillonario excéntrico que no sale de su casa.

Su procedencia, como ya vimos, es la de dos padres multimillonarios que lucharon por el bien dando ejemplo a los ricos. Sus características étnicas se corresponden con las de un hombre de raza caucásica.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Bruce posee un temperamento calmado, introspectivo. Su perfil de justiciero es sorprendentemente disciplinado. No actúa sin pensar, aunque lo que tenga que hacer sea doloroso para sí mismo. Por coraje, decide enfrentarse a algo que físicamente es superior a él, pero tendrá que recobrar su vitalidad perdida, su espíritu, para poder salir del entuerto.

a.1.3.1. - Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a lo que acontece en Gotham. No obstante, aun tiene mucho que aprender, ya que su oponente ésta vez atacará tanto a su cuerpo, como a su espíritu.

Ahondando más en la psicología del personaje, Bruce Wayne/Batman entra en la categoría de reflexivo extravertido, puesto que, finalmente, se convierte en el líder del bando que rechaza a Bane. Se convierte en un héroe de puertas para afuera, de forma que ya no es un incomprendido a ojos de los demás. Sólo él puede hacer frente a Bane, y eso es algo que saben todos los que le rodean. Por ello, Batman se convierte en un símbolo de esperanza para todos.

a.1.3.2. - Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que el héroe se enfrenta en este caso es a poder salvar la ciudad de forma definitiva. No puede morir antes de haber ganado la salvación de los suyos, y por ello, necesita estar a la altura de las circunstancias. Debe de superarse a sí mismo, ya que su estado físico no le permite superar a Bane.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Bruce Wayne/Batman es Christian Bale. Como en las anteriores entregas, Bale realiza una interpretación muy completa en cuanto a preparación física y psicológica, dando como resultado a un personaje con un alma atormentada, ya que no sabe si será capaz de poder salvar la ciudad en las condiciones en las que se encuentra.

Presenta en ocasiones la mirada de tristeza que indica que está todo perdido, logrando mostrar estados emocionales de desolación distintos a los que veíamos en las anteriores películas.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles tags: de nuevo, cuando se enfunda el traje de Batman, deforma la voz de manera que suena más grave, e incluso más ronca. Como resultado, su voz resulta más amenazante u oscura.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

El vestuario es aquí un elemento esencial en la constitución de este personaje heroico, ya que, como en las anteriores películas de la saga, es el traje de Batman el que hace a Batman. Sin él, Bruce Wayne es sólo un hombre bien trajeado.

a.1.5.1 Tag característico: en este caso, el protagonista no presenta ningún tag físico que lo defina.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Bruce/Batman es siempre triste, salvo en compañía de Miranda Tate, con la que comparte una noche de amor junto al fuego. No obstante, desde ese momento no verá la esperanza de nuevo hasta el final de la película, cuando salga de la ciudad y pueda estar finalmente aliviado.

Así es como aparece vemos en Florencia, junto a Selina Kyle: con una nueva vida por delante, y tranquilo.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Al igual que en las entregas anteriores, Bruce Wayne/Batman es un personaje individual en cuanto a su función en el relato. Se representa a sí mismo en todo momento, a su obligación para con Gotham, que es procurar que ésta no acabe arrasada por Bane y su autoritarismo.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Bruce Wayne/Batman.

La originalidad del personaje radica en que realiza una tarea que sabe que le acabará costando la vida. Es un héroe oscuro, arrogante frente a la muerte. Tiene serias dudas acerca de su capacidad, ya que Bane le supera en gran medida. Todo lo que hizo en el pasado se reduce a este duelo con el tirano más letal que ha conocido Gotham. Ya no lucha contra la corrupción, sino contra el exterminio de toda la ciudad; un exterminio que comienza por el de Bruce Wayne en la Bolsa; una referencia interesante teniendo en cuenta la actual crisis económica.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el rela

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Debido a las acciones que lleva a cabo Bruce Wayne/Batman, de nuevo se repite en este apartado la figura del héroe, que, según Propp, sigue este curso:

La esfera de acción del héroe que comprende: la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción ante las exigencias del donante (E), el casamiento (W). La primera función (C) caracteriza al héroe-buscador, mientras que el héroe víctima sólo lleva a cabo las otras. (Propp, 1985: 106)

Bruce Wayne/Batman es un personaje que recobra su misión de salvar a Gotham de las fuerzas del mal, arriesgando con ello su bienestar y su vida. Está dispuesto a todo para evitar que su amada ciudad sea borrada del mapa. En este caso no sería un héroe trágico, ya que lleva a cabo una búsqueda sobre sí mismo, a nivel físico e intelectual, que le hace superarse para poder hacer frente a Bane.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Bruce Wayne/Batman cumple con su cometido en aquellas secuencias en las que aparece, siguiendo así el camino del héroe. En el momento de decidir entre su vida o Gotham, decide volver al juego, aunque Bane le acaba sobrepasando. Batman es destruido por completo; en cuerpo y alma.

Es prisionero en el pozo de Bane, pero aprende la valiosa lección que supone controlar el miedo, respetarlo pero sin que se apodere de su psique, y acaba escapando del lugar. Por último, cabe destacar que consigue enfrentarse de nuevo a Bane, como ave Fénix que ha renacido de sus cenizas mejor de lo que era antes; su resurrección le conduce a la victoria, y también a su sacrificio.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Bruce Wayne/Batman es un personaje capaz de negar su vuelta a la acción en primer lugar, para luego decidirse, curar sus heridas pasadas, y salir de nuevo a la ciudad como héroe enmascarado.

Confía de manera ingenua primero en una mujer egoísta que también actúa enmascarada, mientras que inicia un romance ingenuo con la que luego resulta ser su peor enemiga, Talia Al Ghul.

Pregunta a Bane por qué no le ha matado tras la brutal paliza sufrida una vez ha tirado la toalla. Desea su propia muerte.

Lidera un ejército de policías para hacer frente al de Bane, cuando al comienzo de la película era la policía la que perseguía a Batman.

Sacrifica la imagen de Batman para salvar la ciudad de Gotham. Desaparece, aunque no muere; inicia una nueva vida lejos de Gotham, de modo que Bruce Wayne/Batman finalmente muere.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Bruce Wayne/Batman ha superado sus traumas más importantes presentados en la primera parte de la saga. Logró vencer sus miedos, y aprendió a utilizarlos en contra de los demás.

Venció a Ra's Al Ghul y salvó a la ciudad, aunque tiempo después vino una amenaza aún peor: el Joker. En la segunda parte de la saga héroe perdió a Rachel a manos del Joker; y con ella, se desvaneció la última esperanza legítima de la ciudad: el fiscal Harvey Dent, cuya conciencia acabó corrompida, viéndose convertido en un villano.

Batman cargó con la culpa de los asesinatos de Harvey con el fin de que la sociedad no perdiese la esperanza en la democracia. Sacrificó, por tanto, su nombre y su honor.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: tiene intención de detener a Bane en primer lugar, ya que para él solo se trata de otro criminal. Más adelante su objetivo será salvar la ciudad, que está a punto de ser destruida por la bomba que Bane se ha encargado de armar.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: El héroe consigue vencer a Bane con la ayuda de Selina Kyle, y poner a salvo la ciudad de la bomba y de la parte de la ciudad que se había puesto del lado de Bane.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto:

a.2.5.4.1. A favor del héroe: eutélico: La consecución se da a favor del héroe, que logra salvar a la ciudad de la destrucción de la *Liga de las sombras*.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Como en las anteriores películas de la saga, Bruce Wayne/Batman utiliza un símbolo primario para aterrar a sus oponentes. No obstante, mantiene un halo de tragedia a su alrededor que es incapaz de quitarse de encima. Es un héroe que llega a desear morir. Se observa en el momento en que Bane le vence en su primer encuentro y le aprisiona; Bruce le pregunta por qué no le ha matado. Es algo inusual ver a un héroe cuya moral sucumbe tan fácilmente.

Consigue vencer a sus demonios, y aprende a tener miedo para poder alargar su vida. Con esta lección logra salir del pozo y ponerse de nuevo cara a cara con Bane.

Es traicionado por Miranda Tate, la única mujer que ha amado desde Rachel, su gran amor en películas anteriores. La mujer resulta ser la hija de un antiguo enemigo, y la que en verdad manda sobre Bane.

Al final sacrifica su identidad, desapareciendo, y dándose por muerto. El símbolo ha dado el ejemplo que tenía que dar para generaciones venideras. Todos tendrán presente la figura de Batman en el futuro.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida.

Batman no aparece desde hace ocho años. La Ley Dent se ha encargado de limpiar las calles del crimen organizado, por lo que la ciudad vive un período de paz hasta la aparición de Bane.

Batman tiene que volver, pero no es el mismo de antes; y además, a sus enemigos naturales hay que añadirle el odio que le profesa la policía de la ciudad, ya que le siguen culpando de los asesinatos de Harvey Dent. Ésta fase ocupa una gran parte del metraje, puesto que Batman lo hace todo tal y como acostumbraba antes. La diferencia, es que no puedo hacerlo todo con la facilidad que le otorgaba antes la juventud. Cuando Bane atraca la Bolsa, Batman decide volver a la acción; y tal como se observa en la Figura a.3.1.1.1, es perseguido por la policía:



Figura a.3.1.1.1: Batman huye de la policía.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Bruce Wayne/Batman localiza a Bane gracias a Catwoman, pero ésta le traiciona, y aunque más adelante deje signos de arrepentimiento, abandona al protagonista a su suerte.

Bruce Wane/Batman se enfrenta por primera vez al temido mercenario, y recibe una brutal paliza. Su derrota es abismal; Bane es superior al hombre murciélago en todos los sentidos. Ni su fuerza ni sus artimañas le sirven a Batman para vencer a este nuevo oponente; Bane conoce de sobra los trucos de su contrincante, por lo que nada de lo que hace consigue sorprenderle.

En la Figura a.3.1.2.1, Bane levanta a Batman momentos previos a destrozarle la espalda. Batman ya está inmovilizado; nadie puede hacer nada contra este sujeto.



Figura a.3.1.2.1: Batman sucumbe ante Bane.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

a.3.2.- Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Bruce Wayne/Batman tendrá que encontrar la forma de salir de la prisión en la que está encerrado si quiere volver a ver la luz del día y salvar su amada ciudad, ya que Bane le dice que piensa destruirla por completo. Bruce escucha inmóvil los funestos planes de Bane: destruirá Gotham, comenzando por envenenar la mente de sus ciudadanos dándoles falsas esperanzas, para luego arrasar la ciudad.

Bane dejará que Bruce contemple el alcance de su barbarie; verá las consecuencias de todo aquello que siempre quiso evitar, y no podrá hacer nada para impedirlo. Serán otros prisioneros los que ayuden a Bruce a sobreponerse, tanto física, como emocionalmente.

En la Figura a.3.2.1.1, Bruce escucha atento a los argumentos de Bane, sin apenas poder moverse del sitio.



Figura a.3.2.1.1: Bruce escucha los macabros planes de Bane.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

Nuestro protagonista consigue ponerse de nuevo en pie gracias a los cuidados de sus compañeros de prisión, y pronto se plantea la idea de abandonar el lugar lo antes posible.

Aunque se acerca, falla en sus dos primeros intentos. No consigue emular al niño que sí consiguió hacerlo; no consigue su meta tan sólo mediante su entrenamiento físico.

En la Figura a.3.2.2.1, Bruce intenta escalar hasta la salida, sin saber que aun no va a poder conseguir su propósito.

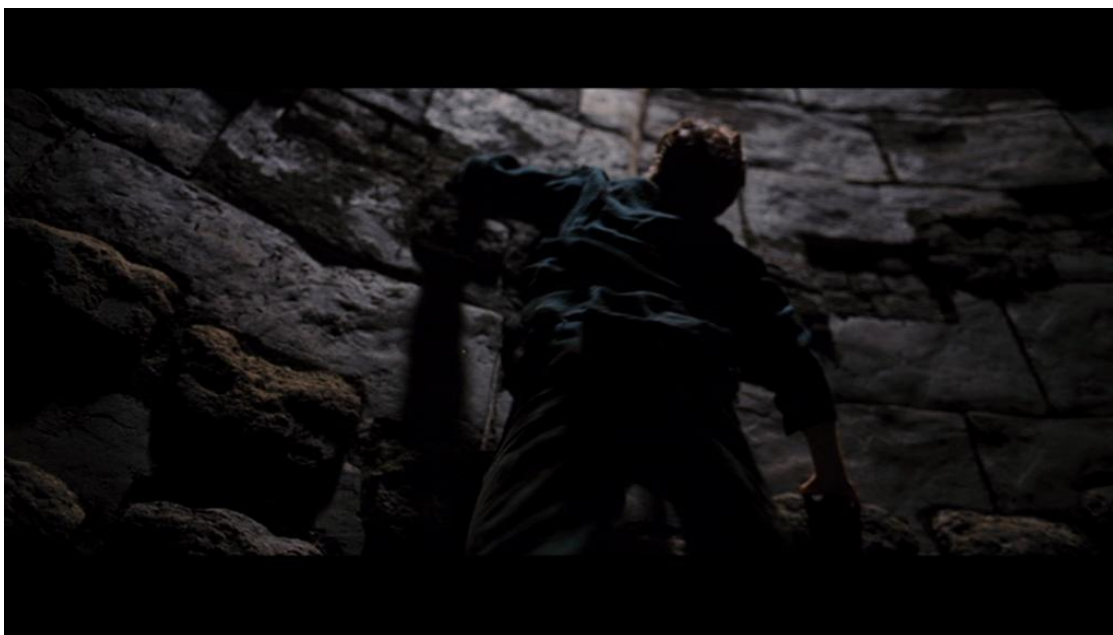


Figura 3.2.2.1: Bruce intenta salir de la prisión.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

a.3.3.- Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Bruce Wayne/ Batman recibe una valiosa lección; debe sentir el miedo a la muerte para poder llegar más allá de sus posibilidades.

Para ello, tendrá que subir sin ninguna ayuda, tal y como lo hizo la última persona que lo consiguió. Observamos su hazaña en el siguiente enlace (en versión original):

<http://www.youtube.com/watch?v=GPc7G0Cp91k>.

Con ésta lección aprendida, Bruce escala el pozo, y en el salto final hacia la libertad, logra lo que sólo una persona había logrado antes que él: consigue la libertad. Ha renacido con el conocimiento del poder que conlleva temer a la muerte. En la imagen, el protagonista respira de nuevo aire del mundo exterior; ha salido del infierno.

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

Bruce Wayne/Batman, ya en Gotham, lidera una guerra contra la tiranía de Bane. En su bando se encuentra un ejército compuesto por policías, aquellos que fueron confinados por Bane a las alcantarillas. Hay una guerra civil en pleno centro de Gotham. Así, Batman logra encontrarse de nuevo cara a cara con Bane mientras Gordon y sus hombres tratan de encontrar el camión que transporta la bomba nuclear por la ciudad.

En combate, Batman alcanza la victoria sobre el villano, pero, en el último momento, se descubre la verdadera mente criminal del bando de Bane: Miranda Tate es en realidad Talia Al Ghul, hija de Ra's Al Ghul, uno de los primeros enemigos de Batman. Tras morir Bane a manos de Catwoman, Batman detiene a Talia que muere gracias a la artillería de los artilugios del *bat*. Así se muestra en la Figura a.3.4.1.1, donde el ya mencionado *bat* bombardea el camión que conduce su enemiga con la bomba:



Figura a.3.4.1.1: Batman neutraliza a Talia Al Ghul.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

Dicho esto, llega el acontecimiento último: Batman se lleva consigo la bomba lejos de Gotham. Sacrifica su nombre y su vida. En la Figura a.3.4.1.2, Batman transporta la bomba, introspectivo.



Figura a.3.4.1.2: Bruce Wayne/Batman transporta la bomba lejos de Gotham.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.



Figura a.3.4.1.3: El hongo dejado por la explosión se deja ver mar adentro.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

En la Figura a.3.4.1.3, por otro lado, se observa el hongo dejado por la explosión de la bomba. Todos lo contemplan sabiendo el sacrificio que Batman ha realizado por la ciudad. Lo triste, es que muy pocos sabrán quién era Batman realmente; pero en eso consiste la heroicidad de éste personaje.

Finalmente, Batman ha logrado resurgir para hacer frente a aquello para lo cual nadie más estaba preparado. A lo largo de estas tres películas, el *caballero oscuro* ha superado sus miedos más profundos, así como a rivales que han amenazado a quienes querían. La tragedia le castigó, pero logró renacer para ser útil a la sociedad; a aquellos que siempre creyeron en él.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1. Históricos: no se da el caso.

a.4.1.2. Sociales: como en las anteriores entregas de la saga, Bruce Wayne/Batman es un claro exponente de lucha contra el crimen y la injusticia. Bruce está decaído desde hace ocho años, pero eso no le impide volver a ser Batman si tan necesario es para la ciudad. Su lucha interna le obliga a superarse a sí mismo de nuevo, y recobrar las ganas de renacer y tener una nueva vida.

a.4.1.3. Míticos: se erige como mito al renacer cuando nadie más creía que podría hacerlo. Lo hace ascendiendo desde las tinieblas de la prisión en la que le encierra su enemigo. Su vuelta es gloriosa por lo que implica: el apoyo de su amada ciudad y su posterior recuperación.

a.4.1.4. Alegóricos: Bruce Wayne/ Batman sigue encarnando la idea del bien y la justicia. Se ensuciará las manos todo lo que haga falta para tales fines. Se erige además como la idea de la resurrección y la fe en el progreso.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso de este personaje, ya que no hace de narrador.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Bruce Wayne/Batman es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película, y por ende, el que sustenta la narración.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Bruce Wayne/Batman pertenece a varias categorías, tal y como hemos comprobado: referencial (social, mítico y alegórico), y anafórico. Incluye los mismos casos que en las dos películas anteriores, siendo un vivo exponente de la sociedad actual, y tratándose con especial hincapié en la crisis social devenida por la corrupción, en el mito del héroe trágico que aprende mediante el sufrimiento y el sacrificio, y constituyéndose como alegoría de la superación personal, de la resurrección, de la oscuridad, y de la fe.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Bruce Wayne/Batman es un hombre con principios inquebrantables. Lo demuestra con sus acciones a lo largo de la película. Destacan las siguientes:

Permite que en su casa se celebre el día oficial de Harvey Dent, a pesar de lo que ese hombre le ha costado en su cruzada contra el crimen.

Se recupera de sus heridas pasadas para poder volver a ser Batman: recupera su rodilla maltrecha mediante una prótesis especial.

Salva a varios de los rehenes de Bane en la persecución que sigue al atraco en la Bolsa de Gotham, y huye posteriormente de la policía.

Se enfada con Alfred una vez éste le cuenta la verdad acerca de Rachel. Con su actitud, le pierde.

Se enfrenta a Bane y pierde el primer combate con éste, al no tomarle tan en serio como debería. Le hace desear la propia muerte.

Sale de la prisión en la que Bane le había encerrado, superándose a sí mismo y aprendiendo una valiosa lección que le hará más fuerte.

Rescata a Gordon a su vuelta, y logra vencer a Bane en un momento dado. Después, corta la huida de Talia con la bomba. Ésta acaba muerta. Se lleva consigo la bomba que amenaza a la ciudad de Gotham, para no volver nunca más, no sin antes revelar quién es Batman, y besar a Selina. Todos le dan por muerto.

Sobrevive a la explosión y vive otra vida junto a Selina Kyle. Logra ser feliz.

a.5.1.2. Dice

Bruce Wayne/ Batman le dice a Selina que no puede llevarse el collar de su madre. A su vuelta a Gotham convencerá a Selina para ayudarle a detener a Bane y neutralizar la bomba.

Le dice a Alfred que Selina es una ladrona que se estrecha demasiado el cerco sobre sí misma. También le afirma que vencerá a Bane golpeando más fuerte, como siempre.

Le pide a Selina que le lleve hasta Bane a cambio de conseguirle él la famosa “tabla rasa” por la que suspiran tantos delincuentes.

Pregunta a Bane por qué no le mata directamente, al no verse ya en condiciones de luchar nunca más.

Dice a su compañero preso que tiene miedo de morir en esa prisión.

Insiste a Bane en que le diga dónde está el detonador. Después le dará su permiso para morir.

Se despide de Gordon y Selina; a él le dice que cualquiera puede ser un héroe, además de delatar su verdadera identidad. A ella le dice que no podrá sobrevivir a la explosión.

a.5.1.3.- Piensa

En su pensamiento está volver a ser el Batman de antes, aquel que podía vencer a sus enemigos sin demasiadas complicaciones. Y todo ello para mantener a salvo la ciudad de maleantes y mercenarios como Bane.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo.

En lo que dice que hace, destacaremos la primera intervención que hace Bruce Wayne/Batman tras la persecución de los motoristas y posterior huida de la policía, ya que afirma que tuvo que hacerlo así.

Por lo demás, como en las películas anteriores, Bruce Wayne/Batman siempre anuncia sus acciones principales a los demás personajes que le rodean: anuncia a Alfred su vuelta a las calles, aunque antes negase dicho acontecimiento a Lucius y Gordon. Más adelante, le dice a Bane en la batalla final que ha vuelto para detenerle.

Por otra parte, piensa que él, como símbolo, tiene la obligación de volver para poner a salvo a su amada ciudad.

a.5.2.-Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a,5.2.1. Hacen

Bane se hace con las huellas digitales de Bruce Wayne para así lograr hundir su economía. Se alía con Dagget para que se cumplan así sus propósitos. Al conocer la verdadera identidad de Batman, Bane no tiene problema en destrozar su entorno poco a poco. Se hace con la ciudad y deja vivo a Bruce para que contemple el alcance de su fracaso.

Alfred ya no apoya a Bruce Wayne en su cruzada como Batman; le insiste en que ya no es el que era; no puede hacer las proezas físicas que antes llevaba a cabo. Se marcha y le deja solo, para intentar así hacerle entrar en razón.

Gordon ayuda a Batman en todo lo que hace. Él es el primero que le pide que vuelva, al haber conocido en persona a Bane. Una vez Batman vuelve a Gotham en la recta final de la película, se convertirá en uno de sus principales aliados. Él evitará que la bomba estalle a distancia gracias al inhibidor de frecuencia que Batman le otorga.

Blake es el único que conoce la identidad secreta de Batman por pura intuición. Cree ciegamente en la cruzada del hombre murciélago, y así se lo hace saber con su amistad y fidelidad. Llega incluso a aprender lecciones de Batman como hombre enmascarado.

Lucius ayuda a Bruce con su nuevo vehículo: el *Bat*. En la recta final, será el encargado de ayudar a Bruce a conseguir un nuevo equipo y guiarle en sus acciones para bloquear la bomba.

Selina al comienzo se muestra cruel con nuestro protagonista, ya que es indiferente a todo aquello que a ella no le interesa. Actúa en contra de éste como *femme fatale*, pero al final resultará una poderosa aliada.

Miranda Tate es al comienzo una amiga y amante para Bruce, pero en el asalto final se revela como la verdadera hija del difunto Ra's Al Ghul, e intentará por todos los medios destruir la ciudad. Es la aliada y verdadera líder de los hombres de Bane.

a.5.2.2. Dicen

Bane habla directamente a Batman, afirmando que no sólo quiere romper su cuerpo, sino también su espíritu.

Alfred tampoco llega a hablar de Bruce a nadie; le dice directamente que no es el más indicado para hacer lo que hace; morirá, y la ciudad no necesita que se ponga en riesgo. Le dice que Rachel eligió otra vida, y por ello Bruce debe hacer lo mismo. Al final, se lamenta entre lágrimas de no haber podido ayudarlo.

Gordon dice en su carta (leída por Bane), que Batman es inocente de los cargos de los que se le acusan, a la vez que salvó a su familia de las garras de Harvey Dent. Le dice a Bruce que Batman debe volver, y al final de la película cae en la cuenta de quién es Batman en realidad.

Blake habla de Batman con uno de los huérfanos. No sabe si va a volver. A Bruce le dice que cree en Batman; nunca debió haberse ido.

Lucius no dice nada acerca de nuestro protagonista; a él le dice directamente sus pareces; se mete con él por la confianza que se tienen a la hora de hablar de artilugios, además de que le dice lo necesario para que Batman lleve a cabo correctamente su misión.

Selina pronuncia cierta exclamación cuando observa a Batman en televisión. Le dice que quiere ganarse su confianza (aunque después le traiciona), y al final de la película, le dice que son dos personas que no tienen remedio.

Miranda le dice a Bruce que debe confiar en ella. Más adelante, hacia el final, se revela como su verdadera enemiga, y le dice todo cuanto necesita Bruce para saber que en realidad es la heredera de Ra's Al Ghul.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Bane tiene un concepto de Batman muy pobre; para él, Batman no es rival hasta el final de la película, en el que sí que es un rival serio a batir. Hasta ese momento, Bane actúa libremente.

Alfred piensa que Bruce no es capaz ya de salvar la ciudad; los enemigos le superan en todo, y no es útil que arriesgue la vida de esa manera.

Gordon piensa que Batman es el único que puede poner orden en la ciudad. Quiere que vuelva para que el equilibrio que crearon no se rompa. Para él, Batman es un verdadero héroe.

Blake piensa que Batman es la respuesta a lo que la ciudad siempre ha necesitado. Para él es un amigo, un protector, y un líder.

Lucius está deseando volver a ver a Batman en movimiento. Por eso le tiene preparada la sorpresa del *Bat*. Confía ciegamente en Bruce.

Selina mantiene una relación amor- odio con Bruce Wayne/Batman durante toda la película. Piensa que Bruce es sólo un rico más, pero al conocerle realmente, llega a enamorarse de él.

Miranda Tate /Talía Al Ghul odia a Bruce, y está dispuesta a lo que sea con tal de consumir su venganza.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes

a.5.3.1. Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo.

No se da el caso. Batman pretende salvar a Gotham de Bane y sus mercenarios. No tiene enemigos que compartan este objetivo.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Bruce Wayne/Batman quiere conseguir el orden social, pero para Bane el orden es otro bien distinto, ya que intentará implantar la “verdadera justicia”.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Gordon anima y ayuda a Bruce Wayne/Batman en su cometido en la recta final de la película. En ningún momento le falla.

Lucius Fox ayuda a Bruce Wayne/Batman en su retorno a las andadas.

Blake está a entera disposición de nuestro protagonista. Acata todos sus consejos y órdenes sin rechistar.

Selina ayuda a nuestro héroe en la recta final de la película, salvándole la vida y ayudándole a deshacerse de los mercenarios que custodian la bomba.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Batman cuenta con la cooperación de Gordon y Selina Kyle (Catwoman) para evitar que explote la bomba nuclear en Gotham. Selina salva la vida a Batman justo cuando Bane se disponía a matarle. Gordon logra inhibir la frecuencia de la bomba para que ésta no estalle mediante el detonador remoto de Talia.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con sus grupos respectivos.

Batman trabaja en equipo en la recta final del filme. Se organiza con sus amigos para salvar la ciudad: mientras él se encarga de Bane y encuentra el detonador, Gordon busca el camión de la bomba para inhabilitar la señal del detonador. Blake, mientras, dirige un éxodo formado por los niños del orfanato. Lucius, mientras, trata de reparar el reactor para poder luego estabilizar la bomba, y Selina abre una brecha en una de las salidas de la ciudad para luego luchar codo con codo con el protagonista.

a.6.-El personaje en cuanto a su modelización

a.6.1.-El ser de Bruce Wayne/Batman: Ser y estar: Modalidad óptica.

Relaciones entre el ser y el parecer:

Es y parece = verdadero

Es y parece un hombre mucho más maduro. Ni con la máscara puede disimular que la edad le ha pasado factura.

Es y no parece = oculto

Está arruinado y no lo parece, ya que sigue vistiendo con buena ropa, y vive en una mansión.

No es y parece = mentira

No es tan escurridizo como lo era antes, pero lo parece, ya que todos tienen la idea del Batman de siempre. Logra escapar de la policía gracias al *Bat*, pero ya no tiene las facultades de antes.

No es y no parece = falso

No es una persona que no desee lo mejor para su ciudad, y no lo parece en ningún momento. Está muy dolido por las víctimas que Bane deja a su paso.

a.6.2.- El hacer de Bruce Wayne/Batman: Modalidad factitiva.

Relaciones del hacer con el hacer

Hacer hacer

Bruce Wayne/Batman hace que sus amigos se organicen para poner a salvo la ciudad en la recta final del filme. Es así el responsable de la fe de los que le rodean.

Hacer no hacer

Sin saberlo, con su actitud hace que Catwoman no le ayude en su primer enfrentamiento a Bane.

No hacer hacer

Nuestro protagonista no hace con su derrota que Catwoman quiera enfrentarse a Bane una vez él ha caído.

No hacer no hacer

Bruce Wayne/Batman no hace que Bane no quiera aniquilar la ciudad de Gotham. Tampoco hace que Talia Al Ghul no quiera hacerlo una vez Bane está fuera de juego.

a.6.3.- Modalidad competencial. Relaciones entre el saber y el hacer de Bruce Wayne/Batman:

Saber hacer

Sabe no perder la fe, y por ello lucha por superarse durante toda la película, ya sea en Gotham o en la prisión en la que Bane le encierra.

Saber no hacer

Al comienzo sabe cómo esquivar las responsabilidades de Batman; es algo que hace con Blake y con Gordon; sabe así no afrontar su deber en primera instancia.

No saber hacer

Al principio no sabe asumir sus limitaciones con respecto a Bane. Piensa que le reducirá como siempre redujo a los criminales tiempo atrás.

No saber no hacer

No sabe cómo no odiar a Alfred cuando éste le pone en bandeja la verdad sobre Rachel. No sabe no renacer de sus cenizas.

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad. Relaciones entre el querer y el hacer de Bruce Wayne/ Batman:

Querer hacer

Bruce Wayne/Batman quiere restablecer el equilibrio en Gotham, aunque tal y como está físicamente, lo tendrá difícil.

Quiere hacer que Selina Kyle sea una poderosa aliada; cree en ella.

Querer no hacer

Nuestro protagonista quiere no fallar en su misión de renacer como Batman.

No querer hacer

No quiere creer lo que le dice Alfred acerca de Rachel.

No quiere morir en la prisión en la que Bane le ha dejado abandonado a su suerte.

No querer no hacer

No quiere no actuar deliberadamente. Como en las películas anteriores, siempre actúa a sabiendas de lo que está pasando. Así lo vemos cuando vuelve a Gotham y conoce el momento en que estallará la bomba.

a.7.- El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.

a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión

a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Bruce Wayne/Batman (sustancia del plano del contenido)

Bruce continúa teniendo un pensamiento firme sobre la importancia de la democracia. Cuando el sistema flaquea de nuevo, vuelve como Batman. Su criterio se reduce a sus propios valores morales, aunque las leyes sean contrarias a los mismos.

Cree en las fuerzas del orden como las que protegen a la sociedad; aunque la policía le persigue a lo largo de la película, se encomienda a ella para plantar cara a Bane.

a.7.1.2.-El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:

a.7.1.2.1 Acciones

Bruce Wayne/Batman pasa de una vida pasiva y enclaustrada en su mansión, a renacer como héroe y salvar la ciudad de una destrucción completa.

Se niega en un primer momento a volver a ser Batman, pero finalmente decide hacer lo correcto.

Al volver a ser Batman, pierde a Alfred. Se queda solo con la máscara por primera vez en su vida.

Inicia una relación sentimental con Miranda Tate, que más tarde será su peor enemiga.

Se enfrenta a Bane y pierde en su primer duelo, siendo apresado en lo más profundo de un pozo en medio de ninguna parte.

Aprende valiosas lecciones sobre su físico, su espíritu, y los miedos de los que se tiene que alimentar para poder salir del agujero.

Cuando vuelve a Gotham, el trabajo en equipo con Gordon, Blake y Selina le procura la victoria sobre Bane y Talia Al Ghul. Vence así al mal que contamina Gotham, y se lleva consigo la bomba nuclear, sacrificándose en el proceso, puesto que no volverá a la ciudad.

a.7.1.2.2. Espacio

La película comienza en Uzbequistán, siendo un lugar de las montañas el escogido para presentarnos a Bane.

Después de esto, la narración vuelve a Gotham, donde ya no existe el crimen organizado. La acción hace que Bruce se enfrente a Bane, y, tras esto, la narración se sitúa después en una prisión subterránea, en medio del desierto; no se concreta el lugar exacto en que está.

Bruce Wayne/Batman se ve obligado a ingeniárselas para salir del pozo en el que ha sido encerrado, y, tras hacerlo, el personaje volverá a Gotham, donde pondrá las cartas sobre la mesa y se decidirá la batalla final por la salvación de los ciudadanos. Conseguirá detener los planes de Bane y Talia Al Ghul, pero no podrá evitar su propio sacrificio por la ciudad.

Finalmente, Bruce acaba viviendo en Florencia, con Selina, comenzando una nueva vida sin máscaras de por medio.

Dicho esto, será señalado a continuación el simbolismo de los escenarios principales, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro héroe:

-Gotham: Mansión Wayne: es un lugar amplio, diáfano, repleto de ventanales, y muebles tapados con sábanas. Es un sitio huraño, propio de la actitud antisocial de nuestro protagonista. El vacío está presente en cada una de las habitaciones de la mansión. No obstante, está repleta de avances tecnológicos, sobre todo en la cueva, donde tiene todo su equipo referente a Batman. Aquí presenta su mundo ordinario; su día a día al comienzo de la película. Al volver a ser Batman, pierde a Alfred, y sus bienes pierden todo el valor por culpa de Selina y Bane: es, por tanto, el primer entorno que se viene abajo para nuestro protagonista, aunque será el escenario de un breve romance con Miranda Tate. Llega a conocer la soledad en este lugar cuando Alfred se marcha, aunque Lucius y Miranda le hacen compañía en los momentos previos a su desaparición. En la Figura a.7.2.2.1, se observa la mansión del protagonista, con éste marchando hacia una nueva llamada a la aventura.



Figura a.7.1.2.2.1: Exteriores de la mansión Wayne.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

-Gotham: Alcantarillas: el subsuelo cobra especial importancia en la película, ya que es de ahí de donde vuelve el mal: Bane y los restos de la *Liga de las sombras*. Se muestran de forma oscura y tenebrosa, y, aunque este ámbito es propicio para Batman, no le sirve de ninguna ayuda; todo aquello que él domina le acaba fallando aquí luchando contra Bane. Las alcantarillas se erigen así como la perdición del caballero oscuro. La ayuda de Catwoman se resuelve como una trampa en la que ella misma le ha metido, haciéndole caer indefenso ante las garras de Bane. La situación termina consumando su perdición como héroe, y la caída del control de sus propias facultades físicas y psicológicas. Su ser queda reducido a cenizas.

Batman está aquí acompañado por sus enemigos: Catwoman, Bane, y la *Liga de las sombras*. En la Figura a.7.1.2.2.2, Batman se percató de que ha caído en una trampa. Catwoman deja caer una verja que deja a Batman solo con Bane.

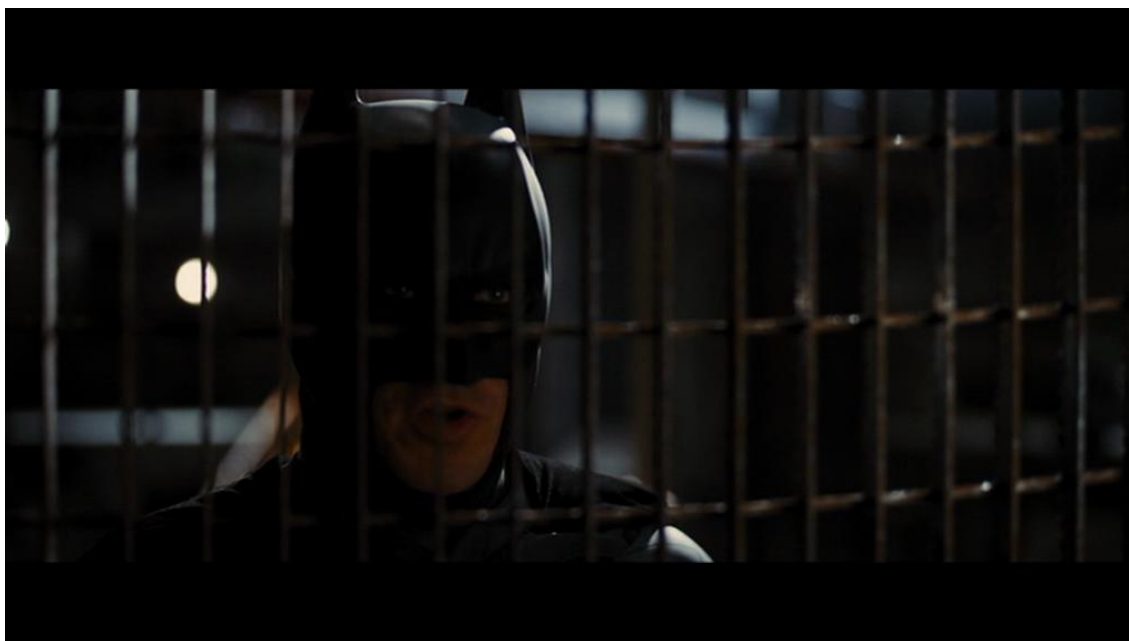


Figura a.7.1.2.2.2: Batman recrimina a Catwoman lo que acaba de hacerle.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

-Prisión: también bajo la superficie, es un lugar muy sombrío, presentado por Bane como el infierno en el que se crió y que le forjó como hombre. Es el escenario en el que contemplamos el renacimiento de nuestro protagonista, que con las lecciones ahí aprendidas, se convierte en un firme oponente a Bane. Bruce está siempre acompañado de su carcelero, que le ayuda a recuperarse, y el médico de la prisión, quien le da la lección más valiosa sobre la muerte.



Figura a.7.1.2.2.3: Eruce trata de recuperarse. Habla con el doctor que procuró a Bane su enfermedad.
Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

-Gotham: es en la ciudad donde Bruce Wayne/Batman lleva a cabo el grueso de su misión como héroe; tanto al comienzo de su aventura como Batman, como al final. La ciudad es al comienzo un lugar tranquilo y apacible, descrito por el propio alcalde como un lugar sin crimen organizado. No obstante, la llegada de Bane, y su consiguiente imposición de un nuevo orden, hacen que la ciudad cambie repentinamente, pues se transforma en un lugar tétrico y amenazante. Es el entorno en el que Batman renace de sus cenizas; si al comienzo era perseguido por la policía, al final él liderará a un ejército de policías en la guerra contra Bane. Al principio es un fugitivo, y al final es el héroe

salvador que evita la explosión de una bomba nuclear. A su vez, Gotham es una ciudad universal; funciona como referencia a cualquier otra urbe del mundo real.

Bruce Wayne/Batman trabaja solo, pero en la recta final, lo hará organizado con sus amigos. Aparece siempre acompañado, bien de amigos, o bien de enemigos. En la Figura a.7.1.2.2.4, se observa el estallido de la guerra entre los dos bandos de la ciudad: policías contra los mercenarios de Bane.

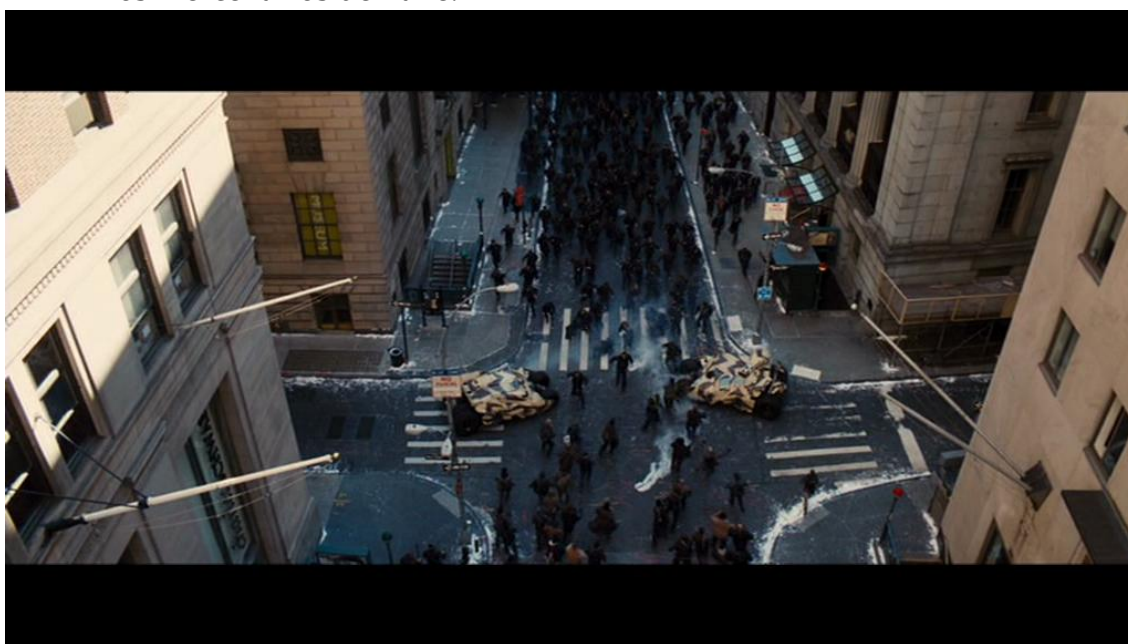


Figura a.7.1.2.2.4: Estalla la guerra entre los opresores y las fuerzas del orden.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC.

-Florencia: espacio importante a señalar; si bien tan sólo vemos al protagonista unos segundos en él, es, al fin y al cabo, el lugar donde se cierra el círculo de su vida gothamita. Es un lugar soleado y pacífico, representado mediante una elegante terraza de restaurante. Bruce está con Selina; para Alfres y Bruce, el lugar simboliza el inicio de una nueva vida, donde el pasado ya no importa.

Vemos aquí a Bruce con Selina, la nueva mujer de su vida. Es observado con alegría por Alfred, que se marcha orgulloso del lugar. Puede observarse en la Figura a.7.1.2.2.5:



Figura a.7.1.2.2.5: Bruce sonríe a Alfred.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 125586. *El caballero oscuro: la leyenda renace*. 2012. Christopher Nolan. © DC Comics, Warner Bros. Entertainment INC., Legendary Pictures Funding LLC

a.7.1.2.3. Tiempo

La historia abarca alrededor de 5 meses desde el inicio hasta el final. Lo sabemos por el tiempo de deterioro de la bomba desde que Bane inicia su plan. Se le podría añadir alguno más para sumar las tribulaciones de Bane al comienzo de la película.

Por otra parte, la duración de la película en sí es de 160 minutos aproximadamente. Todo ocurre en tiempos actuales, aunque no se especifica el año exacto en que se sitúa la historia.

Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal. Durante el transcurso de la película, no se contemplan los acontecimientos desde puntos de vista propios de los personajes de manera que el tiempo se dilate o se repita desde distintos puntos de vista. El narrador cuenta la historia mostrando los

acontecimientos tal y como son. Las elipsis utilizadas abarcan en ocasiones varios meses, y, en menor medida, varios días. Hay varios flashback, pero sólo uno que directamente afecte a Bruce Wayne.

A continuación, se destacará el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Gotham: Mansión Wayne: muy presente en la película en la primera mitad de la misma, que ocupa varios días en la historia. La observamos tanto de día, como de noche. En términos de orden, señalaremos el **flashback externo** en el que Alfred habla a Bruce del lugar de Florencia que suele visitar (Bruce Wayne/Batman no está en él). Por lo demás, en el ámbito de la duración diremos que los recursos utilizados se remiten a las **elipsis** naturales entre escenas.

El lugar no responde a ningún símbolo en cuanto a la meteorología: lo vemos soleado, y lluvioso.

-Gotham: Alcantarillas: ocupa un lugar concreto en la narración: 7 minutos del metraje aproximadamente, y alrededor de una hora en la historia.

Cabe destacar el **sumario** que precede a la lucha con Bane, a lo largo del cual el narrador nos muestra cómo Batman y Catwoman se deshacen de los esbirros que les salen al paso antes de llegar a Bane.

Las condiciones meteorológicas no suponen especial obstáculo para el protagonista. Destaca en todo caso la nieve que cae en Gotham en el momento de la batalla final. Hace hincapié en lo fría que es Gotham y en su desolación. Que la batalla transcurra en invierno hace que la luz que reina en ese tramo final sea más gris que otros.

-Prisión: abarca 5 meses en la historia, y 13 minutos aproximadamente en el filme. En términos de orden, destaca el **Flashback externo** en el que Bruce sueña con su padre, que baja al pozo para sacarle. Hay otros que responden a las historias que les cuentan sus acompañantes de prisión, pero en ellos no aparece nuestro protagonista.

En referencia a la duración, destaca el **sumario** presente en cada escalada de Bruce Wayne para salir de la prisión. Aparte de eso, las elipsis ayudan a administrar el paso de 5 meses del personaje ahí encerrado.

El lugar no se presta a ninguna interpretación en lo que a su meteorología respecta, ya que es subterráneo y apenas entra luz. En todo caso, es esa falta de luz la que otorga parte de identidad al lugar.

-Gotham: ciudad que rodea a nuestro personaje, está presente a lo largo de prácticamente toda la película, tanto a nivel diegético, como externo.

Los acontecimientos se siguen en orden causal a lo largo y ancho de la urbe. Destacan las **elipsis** naturales entre escenas, además de aquellas que ayudan a sobrellevar los 5 meses que abarca la película, y que se intercalan entre las escenas de Bruce Wayne/ Batman en la prisión de Bane.

**a.7.1.3. El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...)
(sustancia del plano de la expresión)**

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia....): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4. El personaje en relación con la forma del plano de la expresión

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, serán seleccionadas escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Persecución en las calles de Gotham: Esta secuencia forma parte del mundo cotidiano de Bruce Wayne/Batman, ya que, aunque acaba siendo perseguido por la policía, logra salirse con la suya: ayuda a los que lo necesitan y desaparecer del lugar. No hay nada destacable en el orden y la duración de los hechos; todo ocurre de manera cronológica.

En el ámbito de la frecuencia, destacaremos que es un acontecimiento **singulativo**, ya que se da una vez en la historia y en la narración.

-Enfrentamiento con Bane: viene a ser el acontecimiento cero de nuestro héroe, pues resulta todo un cambio en su interior: se enfrenta a alguien a quien no puede vencer físicamente.

En este acontecimiento no se halla ningún recurso referente al orden y a la duración. En el ámbito de la frecuencia, destacaremos que es un acontecimiento **singulativo**, ya que se da una vez en la historia y en la narración.

-Llegada a la prisión: Bane lleva a nuestro maltrecho protagonista a la prisión en la que él mismo se crió. Le explica que va a destruir Gotham, y él vivirá para verlo desde ahí. Bruce entiende que tendrá que ejercitarse física y espiritualmente para salir de ahí y volver al campo de batalla.

Es una escena aislada, y por ende, no presenta recursos de orden y duración. Es además un acontecimiento **singulativo**, ya que aparece una vez en el discurso y en la historia.

-Salida de la prisión: Bruce logra salir de la prisión sin ayuda de ninguna clase, tras haberlo intentado dos veces, con sendos fracasos.

Encontramos un sumario durante la escalada del pozo, que resume buena parte de la gesta. No hay nada a destacar en el ámbito del orden, mientras que en los de frecuencia, diremos que es un acontecimiento **singulativo** en cuanto a que consigue su gesta; no obstante, diremos que el hecho de ascender el pozo es un acto **singulativo de frecuencia múltiple**, ya que previamente lo había escalado dos veces (sin éxito).

-Combate final con Bane: Bruce Wayne/ Batman se enfrenta a Bane, ésta vez con la lección aprendida. Logra ponerle hasta las cuerdas atacando directamente a la máscara de su enemigo.

No hay recursos destacables en el ámbito del orden y la duración. En todo caso, encontramos el **Flashback externo** en el que Talia cuenta su historia a Bruce, pero éste no está presente en el mismo.

Es un acontecimiento **singulativo**, pues ocurre una sola vez en el discurso y en la historia.

Por su parte, diremos que el **Flashback externo** muestra un mismo acontecimiento varias veces: la huida de Talia de la prisión. Es un

acontecimiento **repetitivo**, ya que se muestra una vez en el relato, mientras que ha ocurrido una sola vez en la historia.

-Enfrentamiento a Talia Al Ghul y posterior sacrificio: Bruce Wayne/Batman hace que Talia tenga un accidente con el camión que conduce y que transporta la bomba nuclear. Su enemiga muere satisfecha, al saber inminente la explosión. No hay nada a destacar en los apartados de orden y duración, y es un acontecimiento **singulativo**.

Después, nuestro héroe confirma su rango al llevarse consigo la bomba mar adentro. Desaparece de Gotham para siempre, sacrificando todo cuanto ha hecho hasta ahora por el bien de la ciudad. No hay nada a destacar en términos de orden y duración; con respecto a la frecuencia, es un acontecimiento **singulativo**.

a-7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad:

Las principales figuras retóricas presentes en Bruce Wayne/Batman son las siguientes:

1) Figuras de adición

-Adínaton: paradoja que subraya un hecho imposible: Bruce Wayne vuelve a la ciudad sin que sepamos cómo lo ha hecho, ya que todos los caminos están cortados para que nadie entre o salga de ahí.

-Amplificación (dilación, conmoración, expolición, epífrasis, incrementum): Acentuación de algunos núcleos temáticos a través de la enumeración iterativa o intensiva: lo vemos en la primera pelea con Bane. Se acentúan momentos debido a la derrota de Batman.

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: se repite el personaje en el plano de la expresión.

-Antanacalse (antanáclasis): Repetición de una palabra con dos sentidos diferentes. Bruce Wayne/Batman son dos personas en una, y su aparición es frecuente.

-Antítesis (enantiosis o contraste): Contraposición de unas ideas a otras (cualidades, objetos, sentimientos, situaciones, etc.), con frecuencia a través de términos abstractos que comparten o pueden compartir un elemento de significado (sema): Bruce no quiere ser Batman, pero lo es finalmente.

-Antonimia: Oposición semántica dada entre pares de palabras. Batman se contrapone a Bane: el bien contra el mal.

-Crisis: (mot valise o palabra sandwich): Formación de una palabra nueva mediante la yuxtaposición de otras dos o más. Generalmente se traslapan por contracción: formación de Batman como palabra fusión de dos. Por otra parte, el traje se compone de piezas independientes.

-Gradación (clímax): Progresión ascendente o descendente de los distintos elementos en los diferentes planos, del contenido o de la expresión: cuando Batman pelea con Bane y consigue vencerle.

-Hipérbole: Exageración o exceso al amplificar o reducir la expresión de una idea, sobrepasando los límites de la verosimilitud, pero que mantienen con la verdad una semejanza aunque sea lejana: se da en el momento en que Bruce Wayne da un salto imposible y sale del pozo.

-Repetición diseminada: Reiteración diseminada en un texto de una o varias palabras o expresiones: Bruce Wayne/Batman repite una frase amenazadora antes utilizada por Bane.

2) Figuras de supresión

-Elipsis: Omisión de expresiones exigidas por la Lógica y la Gramática, pero que no son absolutamente necesarias para captar el sentido del texto. Este se sobreentiende por el contexto: destacamos aquí la llegada de Bruce Wayne a la ciudad tras salir de la prisión, pues es un salto importante.

-Laconismo: Reducción del discurso a lo esencial, tal como hablaban los espartanos: Batman usa los términos mínimos a la hora de expresarse.

3) Figuras de sustitución

-Comparación (símil): Se establece una relación entre dos términos en virtud de una analogía o semejanza entre ellos: Batman compara a Bane con los psicópatas a los que se enfrentó antes procedentes de la Liga de las sombras.

-Alusión (suposición, insinuación, sinéfnasis, mitologismo): Se sugiere la relación existente entre algo que se dice y algo que no se dice pero que es evocado. Es un decir insinuante, o por enigmas, un dar a entender, apelando a conocimientos verdaderos o supuestos del destinatario, a su cultura, a su enciclopedia, etc.: Batman no lo dice expresamente, pero insinúa a Bane que Ra's Al Ghul estaba loco.

-Símbolo: Signo figurativo, ser animado o cosa, que representa un concepto, del que es imagen, atributo o emblema: Batman es un símbolo

de esperanza para la ciudad. Lo es por sí solo, y también a través de la representación del murciélago con tiza y fuego en la ciudad.

-Enigma: Tipo de alegoría en el que la idea fundamental está envuelta en la oscuridad de los nexos que obstaculizan lo más posible el hallazgo de la clave: Bruce se oculta bajo la apariencia de Batman.

-Metáfora: Se designa un objeto mediante otro que tiene con el primero una relación de semejanza: el murciélago es la imagen del miedo superado de Bruce Wayne.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

El caballero oscuro: la leyenda renace es una película perteneciente al género de acción, que culmina el camino de Bruce Wayne, ya tratado en *Batman begins*, y en *El caballero oscuro*. El género de acción y aventuras hace que nuestro protagonista alcance verdaderas cotas de heroísmo, ya que en esta ocasión debe reinventarse a sí mismo para salir adelante. Tendrá que reinstaurar el orden social que Bane ha destruido, y en el camino lo perderá todo; pero ese es el precio que pagará por llegar a ser mejor que los demás. Sus golpes no son lo suficientemente fuertes al principio, por lo que debe aprender de nuevo a darlos para conseguir la victoria; debe renacer.

Este género es el más idóneo para abordar la épica necesaria en la forja heroica de nuestro protagonista, pues apuesta por un entretenimiento sumamente efectivo, y por qué no decirlo, efectista. Además, culmina una de las trilogías con más personalidad jamás realizadas en este género, lo cual ahonda en la reflexión que nos propone el propio personaje. Bruce Wayne se convirtió en Batman para combatir el mal, y en esta película vivirá la batalla definitiva, que exigirá su vida en el proceso.

a.8 Mito que representa el personaje:

Batman responde una vez más al arquetipo del superhéroe de cómic: un hombre se pone una máscara para erradicar la injusticia. Presenta pues una doble personalidad al espectador: por un lado está a Bruce Wayne, importante multimillonario de la ciudad de Gotham; por otro, a Batman, un justiciero que no duda de hacer el trabajo sucio con tal de enjaular a los peores criminales.

Su doble identidad marca una serie de pautas comunes con los superhéroes de los cómics: de alguna manera, ejerce un poder sobre los que le rodean; el poder de convertirse en algo que supera lo que es un simple ser humano: se constituye así como mito imperecedero. Con su sacrificio final en esta entrega, su condición mitológica se ve reforzada por la especial trascendencia de sus actos. Con la muerte de Batman (no de Bruce Wayne) se cierra un ciclo en la ciudad de Gotham.

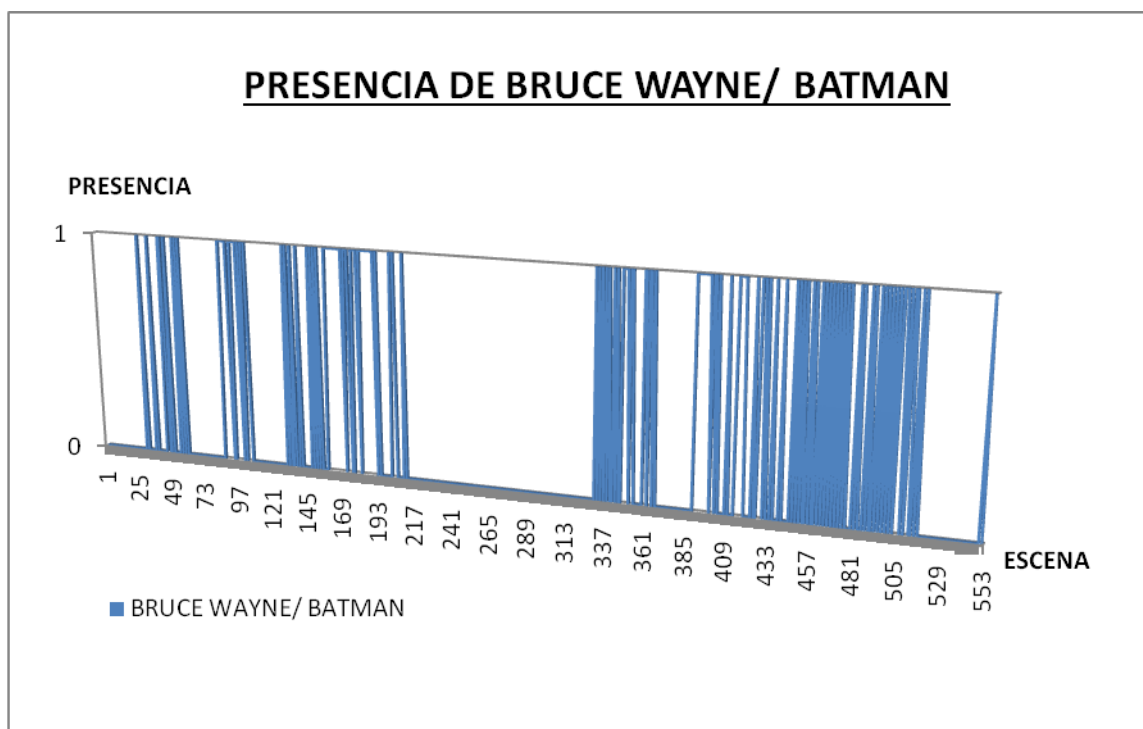
Cabe añadir que ésta entrega hace referencias evidentes, entre otras, a la novela gráfica *“Batman: El regreso del caballero oscuro”* (2007), de Frank Miller, donde se expone la idea de vuelta a la acción del héroe enmascarado tras años de inoperancia. Muestra, como en esta película, las dificultades físicas de Batman a la hora de enfrentarse a sus enemigos; ya no es el joven ágil y fuerte que acostumbraba a ser; la edad le ha pasado factura, y tiene que hacer frente a peligros que en efecto le superan.

Pero a todo esto se debe añadir en esta ocasión la referencia de la película al *Ave Fénix*, otro mito legendario: aquel animal mitológico que renacía de sus cenizas. Nuestro protagonista lleva a cabo ese proceso: desaparece y es quebrado para renacer de sus fracasos. La épica de esta construcción del personaje enfatizará su lado mitológico, convirtiéndole en un ser inmortal para los que le rodean en la historia, y para los que visionan la película.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Bruce Wayne/Batman

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

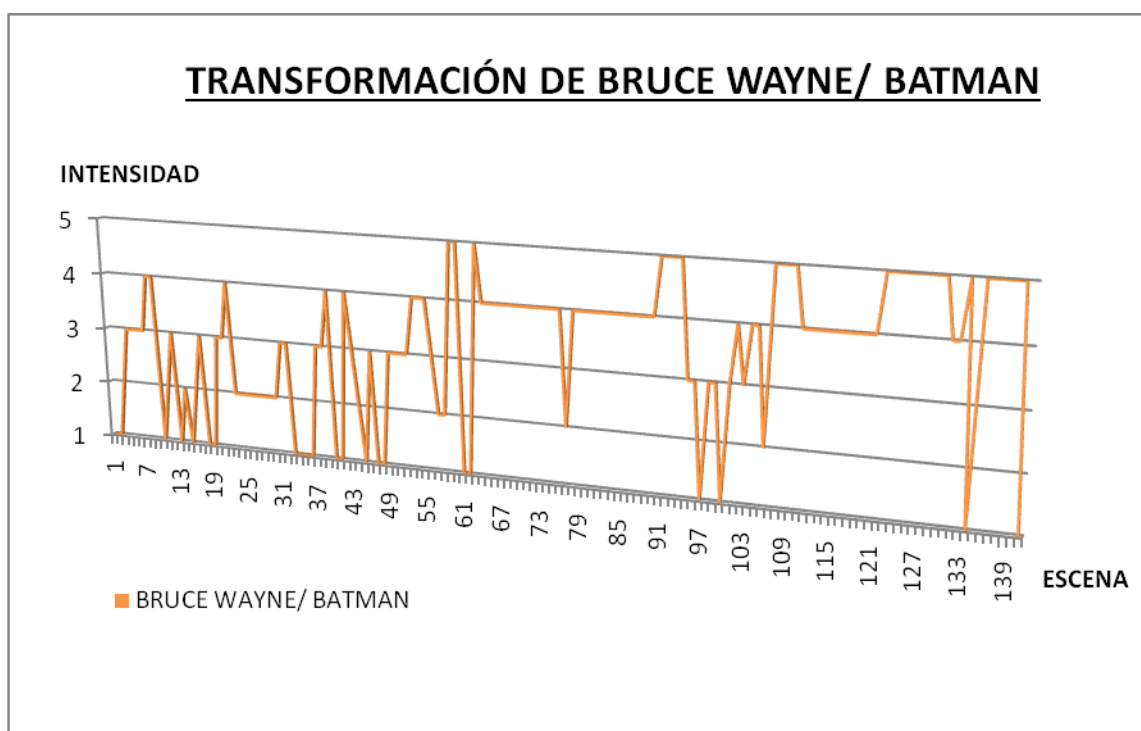
- La película consta de 555 escenas.
- Bruce Wayne/Batman aparece en 142 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia de Bruce Wayne/ Batman es inferior a la mitad del total de escenas, debido a que la película muestra gran cantidad de montajes picados y paralelos, en los que entran los demás personajes. En ésta película se multiplican las tramas en comparación con las anteriores; es una historia de mayor envergadura, y eso pasa factura a la presencia del protagonista. La

presencia obtenida en la anterior gráfica servirá para la siguiente, utilizando las escenas en las que aparece el protagonista para cuantificarlas y ofrecer así el trayecto de su transformación en la película.

b.2- Transformación de Bruce Wayne/Batman:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica podemos comprobar el proceso de cambio de Bruce Wayne/ Batman como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

-Alcanza el nivel máximo (5) un total de 7 veces: cuando se enfrenta por primera vez a Bane; otra vez más tarde, cuando Bane le cuenta lo que hará con Gotham; después, cuando logra salir de la prisión en la que Bane le encierra; cuando se enfrenta de nuevo a Bane durante la guerra; cuando vence a Talia, y cuando decide llevarse la bomba de Gotham él mismo. Éste último pico se corresponde con el siguiente, ya que están cortados por el flashback inducido de Gordon, en el que está Bruce Wayne niño. De ésta manera, los dos últimos picos son en realidad uno.

-El conflicto interno (4) se mantiene constante desde que Bruce llega a la prisión a manos de Bane. Antes de eso, se mostraba de forma esporádica.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos buenos o malos), se muestran más frecuentemente antes del encuentro con Bane. Después de eso, tan sólo harán breve aparición antes de que estalle la guerra.

-Las relaciones más externas (2) tienen una presencia esporádica a lo largo de toda la película. Son más abundantes entre la muerte de Rachel y el enfrentamiento final entre Batman y el Joker.

-La ausencia de conflicto (1) aparece de manera regular antes del primer enfrentamiento entre nuestro protagonista y Bane. A partir de aquí, se dará en muy contadas ocasiones.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas (5).

- El primer pico se corresponde con el primer encuentro con Bane. El villano pone en evidencia a nuestro protagonista. Este momento comprende la fase de *acontecimiento cero*.
- El segundo pico se limita a la escena en la que Bane le cuenta a Bruce lo que va a hacer de Gotham; piensa engañar a sus habitantes, y luego reducirla a cenizas. Estamos en la fase de *nueva misión*.
- El siguiente pico, más largo que los demás, abarca el escape de Bruce Wayne de la prisión en que Bane le encerró, con la lección sobre la importancia del miedo aprendida. Estamos ante la fase de *enfrentamiento*.
- Los últimos picos ocupan, en primer lugar, el duelo final de Batman con Bane en primer lugar; en segundo, la victoria de Batman sobre Talia Al Ghul; en tercero, su despedida de Selina y Gordon, y en el cuarto, el sacrificio, llevándose consigo la bomba nuclear. Todos ellos se corresponden con la fase de la *superación de la prueba final*.

Dicho esto, es patente que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el apartado 3 del estudio previo, y que por ende son perfectamente válidas en este caso.

Las fases de *situación preestablecida y conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos

los conflictos del personaje, y como muestra la gráfica, no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas. Las escenas, aunque cortadas y entrelazadas por montaje, han sido consideradas como tal a lo largo del estudio, para no interferir en la linealidad de la aparición del personaje (al igual que en las entregas anteriores).

De ésta manera concluye la saga protagonizada por el “caballero oscuro”; tres películas que sin duda han dado y darán de qué hablar en el futuro. El protagonista analizado es el principal exponente actual de héroe castigado; de héroe con una parte oscura que despierta sus dudas y sus contradicciones. Esa oscuridad ha resultado ser un factor determinante en el devenir de Bruce Wayne/Batman a lo largo de estas tres películas, y en gran parte debe a ello su gran éxito.

En adelante, habiendo terminado ya el análisis de los héroes seleccionados, el estudio se centrará en dos antihéroes, siendo el procedimiento exactamente el mismo que ha sido desempeñado hasta ahora. Se procederá a explorar los entresijos de dos antihéroes muy importantes y conocidos de la historia del cine.

4.2 EL ANTIHÉROE

4.2.1. ANTIHEROE EN UNA SOLA PELÍCULA

4.2.1.1 TAXI DRIVER

Película: *Taxi driver* (1976), dirigida por Martin Scorsese. Escrita por Paul Schrader.

Travis Bickle

En este caso, el personaje que nos ocupa es un taxista que inicia un proceso autodestructivo marcado por la obsesión de limpiar la mediocridad de las calles de Nueva York.

Resumen de la película:

Travis Bickle es taxista de Nueva York. Todos los días se enfrenta a situaciones extrañas motivadas por personas turbias a las que lleva. Al principio de la película pide el turno de noche, ya que tiene insomnio y quiere hacer algo productivo. Escribe en su diario sus propias reflexiones acerca de sus vivencias cotidianas, lamentándose de la mugre que inunda su universo. No tiene una gran relación con sus compañeros de trabajo; es muy solitario y apenas ofrece conversación.

Todo cambia cuando conoce a Betsy, una chica muy atractiva que trabaja en el gabinete del senador y aspirante a presidente Palantine. Travis le invita a salir y, al no entender de relaciones sociales, acaba siendo rechazado por esta mujer, que de ahora en adelante tratará de evitarle.

El protagonista se encierra en sí mismo; las noches se hacen cada vez más extrañas en su taxi, destacando el caso de un hombre que piensa en matar a su mujer. Travis se decide a comprar armas para estar protegido y asegurarse poder hacer lo correcto. Además, comienza a hacer ejercicio para ponerse en forma y sentirse mejor consigo mismo. Practica en su casa con las armas, fingiendo falsos desafíos delante del espejo, y fabricándose utensilios para sacarlas a la luz de forma inesperada. Se corta el pelo.

Su nueva conducta, más inestable y maliciosa, sale a la luz con un miembro del servicio secreto del senador Pallantine en plena calle, acosándole y preguntándole información sobre el arma que utilizan estos agentes aparentemente sin venir a cuento. En su casa, reafirma su misión: acabar con la mediocridad, y limpiar las calles. Su primera acción se da en una tienda, en la que asesina a sangre fría a un atracador. El protagonista se marcha apresurado de la tienda, preocupado por las represalias legales.

Busca a Iris, una chica de apenas 12 años convertida en prostituta de la mano de un gángster llamado Matthew. Se hace amigo suyo, e intenta disuadirla de que salga de ese mundo, pero no hay manera de que lo haga.

Travis está cada vez más inestable. Cambia su peinado por uno a lo mohicano para que nadie le reconozca, e intenta asesinar sin éxito al político Pallantine en un mitin que este celebra en la calle.

Finalmente, actúa contra los gángsteres de Iris, desatando una orgía de sangre y disparos entre los mafiosos, terminando él malherido y desmayado. El taxista se salva, y acaba siendo considerado un héroe local para los ciudadanos, que ignoran su mente turbulenta. A continuación, se expondrá el análisis de la película, atendiendo a los mismos parámetros que en los casos precedentes.

a) Análisis de parámetros

a.1.-El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Travis es un personaje joven de sexo masculino. Su edad está alrededor de los 30 años.

Su biotipo responde al de un hombre delgado y sano, bien ejercitado gracias a su intención de ponerse en forma para hacer un bien por la sociedad. Tiene una presencia muy fuerte. Sus rasgos biométricos comprenden ojos oscuros, expresión muy cambiante, que pasa con rapidez de seriedad a ironía o locura. Sus músculos no están muy desarrollados, aunque hace mucho ejercicio para estar en forma.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Es un taxista de Nueva York, incapaz de conciliar el sueño por las noches. Pertenecer a una clase social baja. Está muy marginado debido a su forma de ser. Rechaza a todo el mundo, y pasa desapercibido allá a donde va. Las vivencias en el taxi, y sobre todo las que tiene con Betsy, le convertirán en un individuo peligroso tanto para los demás como para sí mismo. Se convierte en una persona rencorosa y difícil de tratar.

Sus padres viven fuera de Nueva York, por lo que él es un forastero en esa inmensa jungla de asfalto y luces. Es de raza blanca.

a.1.3. Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Travis tiene un temperamento aparentemente tranquilo, pero oculta una inestabilidad muy potente en su forma de ser. No actúa sin pensar, y tiene gran seguridad en sí mismo, aunque su punto de vista resulte sumamente conflictivo.

a.1.3.1. - Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Según los arquetipos de Jung, diremos que predomina la faceta reflexiva del personaje, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a los problemas. Travis observa un mundo oscuro a su alrededor, y se ve como la cura que puede contraponerse a ese entorno. Profundizando más, responde al perfil del reflexivo intravertido, por lo que se deja llevar por la subjetividad, siendo así un incomprendido. Su conducta, a ojos de los demás, resulta arbitraria y extraña; no hay más que ver la cita que tiene con Betsy, y su incapacidad por comprender que no puede llevar a una chica a un cine porno.

Es una persona a la que nadie entiende, y que, asimismo, no entiende el proceder de los demás.

a.1.3.2.- Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que se enfrenta es a la instauración de una sociedad más justa y limpia. Siente rabia y odio al ver cómo están las calles. La gente no es empática; hay delincuencia, drogas, prostitución... Desde el principio de la película es un tipo que no encaja en la sociedad; no es capaz de adaptarse a una vida cotidiana normal; su incapacidad para dormir le separa de la lucidez.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Travis es Robert de Niro. Su interpretación está llena de matices, donde observamos todo un abanico de tonalidades que tiñen al personaje de elocuencia, perseverancia, locura, y tristeza. Esconde el sufrimiento del personaje en una actitud distante, aplicando su funesta y equívoca opinión a todo cuanto ve. Su mirada es un prisma de negatividad, que oscurece el mundo que le rodea.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles *tags*: no hay ningún *tag* en la forma de hablar de Travis.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

Los elementos que conforman la construcción del personaje son los típicos de un tipo normal. Es una persona que pasaría desapercibida por la calle. No obstante, es al final de la película cuando cambia de peinado, aplicándose un *look* a lo mohicano, con el cual intenta matar al político Palantine, y con el que finalmente se bate a muerte contra Matthew y sus secuaces.

a.1.5.1 *Tag* característico: no presenta un *tag* físico que le defina como personaje, salvo, en todo caso, la cresta a lo mohicano; peinado que lleva cuando se rebela como personaje violento.

a.1.6.- Comunicación no verbal

Travis siempre observa su alrededor con sorpresa e incredulidad. No entiende su entorno; no sabe administrar la forma de socializarse con los demás. Ni con sus compañeros, ni con Betsy. Tan sólo logra conectar con Iris, la niña prostituta que se empeña en proteger, aunque ella no logra entenderle del todo.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Travis es un personaje individual en cuanto a su función en el relato, ya que no representa a un grupo; se representa a sí mismo en todo momento, a su subjetividad, filtro a través del cual deforma su realidad, aunque él piense que su forma de entender al vida sea revolucionaria.

Podría confundirse con un representante de la sociedad más anarquista y revolucionaria, pero él no quiere instaurar un nuevo orden; tan solo corregir el que ya existe; eliminar a aquellos que, a su juicio, sobran.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración del personaje.

La originalidad de este personaje radica en la naturaleza de su ser, totalmente inestable. Es un taxista que no soporta a sus clientes; no soporta el trato con la gente, y sin embargo, vive de ello. Desarrolla así su misión, totalmente individual, que es deshacerse de la escoria callejera, de la que, en gran parte, él vive.

Es un justiciero equivocado que carece de justificación real para hacer todo lo que hace; por tanto, de alguna forma, representa una total pérdida de valores, pues quiere prosperar pasando por encima de los demás, superándoles mediante la violencia física.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Travis Bickle es aquí un antihéroe; un personaje cuyo objetivo es hacer el bien sirviéndose del mal. Al ser el protagonista este villano, se convierte en el antihéroe, por reunir las cualidades contrarias a las del héroe, enfrentándose a pruebas que, lejos de elevarle por encima de los demás, le convierten en una persona más deplorable, aunque él no lo sepa.

Por las características mencionadas, se podría asemejar lo dicho con la definición de la esfera de acción del falso héroe de Vladimir Propp (1985):

La esfera de acción del falso héroe comprende también la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción frente a las exigencias del donador, siempre negativa (E neg.) y, en tanto que función específica, las pretensiones falaces (L). (Propp, 1985: 106)

Travis emprende una búsqueda que saca a relucir lo peor que hay en él. Supera obstáculos convirtiéndose en aquello que él originariamente desearía rechazar. Su paradoja es que se convierte en la escoria que él desea erradicar. Su objetivo es egoísta e inmoral.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Travis lleva a cabo su cometido en todo momento, en función de su estado psicológico, y respondiendo siempre a su perfil de perturbado.

Como taxista que es, incumple con su ocupación una vez está dentro de la misión que él mismo se ha impuesto.

Llegados a este punto, el personaje no defrauda, ya que sigue adelante con su objetivo a regañadientes, intentando que Iris, una joven prostituta, abandone esa vida degradante, haciéndole ver que ese camino no le lleva a ninguna parte. Esto lo podemos ver en la escena de la cafetería, en la que Travis se reúne con la joven y le descubre la verdadera personalidad de Matthew, alias *Sport*.

En vista de los escasos resultados obtenidos, al final irrumpirá de forma violenta, llevándose por el camino a los proxenetas de la joven en un sangriento ajuste de cuentas. Por tanto, Travis se comporta de manera consecuente en sus escenas, sin rechazar su objetivo.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Es un taxista que padece de insomnio, por lo que su visión del mundo nocturno con el tiempo se va deformando cada vez más. Es, además, un taxista antisocial que no duda en convertirse en un asesino; desde el comienzo vemos que no es capaz de comprender ciertas conductas sociales, como el simple hecho de tener una cita con una chica.

Esta naturaleza antisocial es la que hace interesante a este personaje, dotándole de dimensiones que el espectador no acostumbra a ver en un simple taxista.

Llegados a este punto, Travis no duda en matar a sangre fría a un atracador de raza negra en una tienda de ultramarinos, ni de planear asesinar al senador Palantine, ni de cargar contra un grupo de proxenetas de menores de edad.

No duda en hacer lo que hace bajo el emblema del bien, sin poder ver que en realidad es malévolo.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Travis Bickle se marchó de casa de sus padres para emprender una nueva vida en Nueva York: alcanzar el sueño americano, y prosperar económica y

emocionalmente en la capital del mundo. Eso es lo que se alcanza a averiguar dado en transcurso de los acontecimientos. Al no poder encontrar esta meta, se inventa esa vida en cartas que escribe a sus padres, fingiendo lo que no es. De hecho, les habla de Betsy diciéndoles que está saliendo con ella, cuando en realidad ella le desprecia.

Su utopía se vuelve contra él, al ser inalcanzable debido a su propio estado mental. El insomnio le hace confundir la realidad con sus pensamientos, y cuando esa confusión se apodera de él, comienza a ver el mundo de una forma negativa y autodestructiva.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: Travis quiere limpiar las calles de la basura callejera que hace que la ciudad sea un lugar inseguro. Así lo relata él mismo varias veces mientras conduce por la ciudad. Desea hacer el bien; ser aceptado en la sociedad, pero no se da cuenta de su perspectiva violenta y autodestructiva. Más tarde exterioriza esa causa de la mano de Iris, la joven prostituta a la que salva de las garras de un grupo de proxenetas.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3.Realizado: consigue llevar a cabo su misión: acaba con los proxenetas y se convierte en un héroe local para sus conciudadanos. Al final, Betsy le valora en gran medida, tal y como a Travis le hubiese gustado al comienzo de la película.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto:

2.5.4.1. A favor del héroe: eutético: La consecución se da a favor de Travis, que se deshace de varios proxenetas.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Destacan en este apartado varias acciones que diferencian a este personaje de otros que puedan resultar similares:

Es un taxista antisocial, que desprecia a la gente a la que lleva. De hecho, promete fidelidad a un político contra el que más tarde intentará atentar. Es incapaz de tener contacto con una mujer debido a que no sabe cómo satisfacerlas. Desconoce las prácticas sociales por las que hacerse gustar a una chica.

Compra gran cantidad de armas a un traficante, convirtiéndose en un asesino en potencia con el fin, a su juicio, de hacer algo bueno por la sociedad. Por ello, asesina a un hombre de raza negra que intentaba atracar una tienda de ultramarinos en la que estaba comprando, y huye para no tener problemas con la ley, ya que, como él mismo dice, no tiene licencia de armas.

Paga para tener acceso a una prostituta menor de edad, pero no tiene sexo con ella; en lugar de eso, se convierte en su amigo, y le insta a que deje esa vida desastrosa y llena de gente deplorable. Ella será la catapulta hacia la acción final del protagonista, ya que finalmente, Travis se convierte en la amenaza que él quiere ser para la escoria de la civilización, y arremete sin éxito contra el senador Palantine, cargando después contra los proxenetas, acabando con todos, y liberando a Iris de esos detestables sujetos. Para los demás, es un simple taxista que acaba convertido en un héroe; pero nosotros sabemos que es un individuo que se considera mejor que los demás, y por ello se ve obligado a demostrarlo.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.**a.3.1 Presencia inicial****a.3.1.1 Situación preestablecida.**

La encontramos al comienzo de la película, con la rutina de Travis: un taxista incapaz de relacionarse normalmente con la gente. Ni siquiera con Betsy, la mujer que tanto le atrae. Tiene una cita con ella que no acaba nada bien. En la Figura a.3.1.1, Travis camina solo por la calle, cabizbajo.



Figura a.3.1.1.1: Travis camina solitario por Nueva York.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Travis es rechazado por Betsy. Finalmente, éste acude a donde trabaja la chica, con el fin de hablar con ella y decirle que no puede tomarle así el pelo. Sale del lugar, malhumorado, acompañado por el amigo de Betsy, que indignado, llama a la policía para que se lleven a Travis. Éste amaga con armar pelea en el establecimiento antes de ser expulsado. Este hecho marcará un acusado sentimiento de rechazo y de odio hacia cuanto le rodea. En la Figura a.3.1.2.1, Travis ya está maquinando nuevas metas:



Figura a.3.1.2.1: Travis comienza a cuestionarse su entorno.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

a.3.2. Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Travis está consternado. Le explica a otro taxista al que llaman “el mago”, que siente que algo no marcha bien en su cabeza. Algo no funciona. Éste intenta aconsejarle sobre cómo afrontar la vida; le insiste en que no piense demasiado, que todo es más sencillo en la vida, y tiene que centrarse en cosas tangibles y básicas.

Travis asume la decadencia que le rodea, y decide que el cambio tiene que llegar. Asqueado, escribe en su diario que las cosas merecen un cambio drástico. Las calles están inundadas de aquello que todos detestan.

En la Figura a.3.2.1.1., escribe acerca de sus propósitos de cambio para el futuro. Su insatisfacción con la sociedad es cada vez más patente.



Figura 3.2.1.1: Travis escribe sus impresiones acerca del cambio.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

El personaje a continuación compra todo un arsenal de armas y hace mucho ejercicio para estar en buena forma física. Prepara una serie de artilugios para hacer un uso sorpresa de las armas que tiene. Conformar su vestuario para tal efecto, llevando a cabo varias pruebas para sí, ensayando enfrentamientos armados.

En ésta parte, es mítica la escena en la que ensaya un enfrentamiento delante del espejo (en versión original subtitulada al castellano): <http://www.youtube.com/watch?v=-g5FOx2Utes>.

a.3.3.- Presencia intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

En esta fase, destaca el acontecimiento en que Travis mata a alguien por primera vez. Lo hace a bocajarro, sin dar oportunidad alguna, y sin

pensárselo dos veces. Pone en práctica el poder que le otorgan las armas al asesinar a sangre fría a un hombre de raza negra que intentaba atracar una tienda de ultramarinos. En la Figura a.3.3.1.1, Travis apunta al sujeto, ya abatido, y ante la mirada atónita del tendero. Al no tener permiso para llevar armas, se da a la fuga del lugar.



Figura 3.3.1.1: Travis apunta a su primera víctima con la pistola.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

En esta parte de la película, nuestro personaje ajusta las cuentas pendientes acumuladas: asistimos a la consumación de su ira.

En primer lugar, nuestro antihéroe intenta matar a Palantine, pero sucumbe en el intento; se ve forzado a huir del lugar. En la Figura a.3.4.1.1 observamos a Travis en los momentos previos a ese hecho. Su aspecto físico ha cambiado sobremanera; será con esta forma con la que afronte su recta final en el filme.



Figura a.3.4.1.1: Travis observa el acto de Palantine.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

Travis acude entonces al lugar que regenta Matthew y se ensaña con todo el que sale a su paso a base de tiros. Asesina al guardián del pasillo de la chica, así como a otros hombres, donde destaca el jefe del grupo de proxenetas. Iris observa horrorizada el acontecimiento, implorando a Travis que no lo haga. Pero éste acaba matándolos a todos, y gravemente herido en el cuello y en el brazo.

Ha salvado a Iris, y para ello se ha jugado su propia vida. No obstante, su punto de vista no ha cambiado con los sucesos; su locura, su macabra forma de ver las cosas, sigue intacta; incluso alcanza nuevas cotas gracias a la sangre que ahora le recorre.

En la Figura a.3.4.1.2, Travis ya ha terminado con lo que pretendía; ha salvado a Iris de un tormento que hasta ahora le había superado. Ahora, simplemente sonríe por lo ocurrido, quizás pensando en que va a morir. Todo ha salido bien. Ha erradicado el mal que quería hacer desaparecer. El esfuerzo le ha merecido la pena.



Figura a.3.4.1.2: Travis sonríe ante la matanza perpetrada.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

Tras la matanza, la película se resuelve con Travis siendo un héroe de cara a la sociedad, aunque todos somos conscientes de su desequilibrio mental; un desequilibrio que se puede ver en la última imagen, pero que no importa a los que le rodean, pues le acabarán considerando un héroe local. Especialmente los padres de la niña.

Travis se consolida aquí como antihéroe; como persona autodestructiva que actúa egoístamente por una causa que nadie más comparte en este caso. Creyéndose un liberador, se convierte en un opresor que pierde el respeto por la vida humana.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1.-Históricos: no se da el caso.

a.4.1.2.-Sociales: Travis es un exponente del enfado de la clase baja contra los poderosos, que no hacen nada por los más desfavorecidos y permiten que las malas influencias se establezcan en las calles a su antojo.

a.4.1.3.-Míticos: Se erige como mito al ser un personaje autodestructivo que piensa que hace el bien para los demás, convirtiéndose en lo que él más desprecia. No hay que olvidar que se deja llevar por los impulsos más negativos, y los utiliza contra la delincuencia.

a.4.1.4.-Alegóricos: no se da el caso.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

Travis narra sus pensamientos a lo largo de la película, haciéndonos saber el estado emocional que atraviesa, y que le acaba traicionando a sí mismo. Esto ayuda al espectador a adentrarse en su mente, a generar expectativas para comprender los recovecos de la mente de este antihéroe. De ésta manera, es más fácil sentir empatía por el sujeto, ya que, al ser tan autodestructivo, no es tan sencillo conectar con él.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película y por ende, el que sustenta toda la narración. Está presente en la mayoría de las escenas del filme.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Travis responde a varias clases de signos, tal y como hemos visto: referencial (social y mítico), deíctico, y anafórico. Muestra así cierta riqueza, y es el primero de los personajes analizados en mostrarse como signo deíctico. Supone una vertiente social autodestructiva de Estados Unidos, y por otra, se convierte en un mito cuando hace el mal con el fin de hacer el bien propio. Es un mito del mal.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Travis habla más que actúa, pero acaba llevando a cabo su propósito, aunque no llega a cambiar las cosas tanto como quisiera. Se convierte en un hombre peligroso al armarse y prepararse físicamente para enfrentarse al sistema.

Confiesa al taxista conocido como “el mago” que hay algo que no funciona; que siente que algo no encaja en él.

Asesina a sangre fría a un delincuente en una tienda, y más tarde intenta atentar contra el senador Palantine, para luego arremeter contra los proxenetas que trabajan con niñas.

Es sincero en sus acciones, y siempre actúa según su oscuro criterio, sin cuestionarse la moralidad de sus acciones; aunque es consciente de que hace el mal, para Travis, el fin justifica los medios.

5.1.2. Dice

Travis no es feliz, y lo deja claro a través de todo lo que dice; tanto para los demás, como para sí mismo.

Cuando es rechazado por Betsy, conocemos de sus propios labios su opinión funesta sobre las mujeres.

A partir de ahí, decide que tiene que tomar cartas en el asunto, y mejorar la sociedad con sus acciones, por muy inaceptables que parezcan. Por tanto, anuncia siempre sus objetivos, y se plantea la forma en la que saldrá adelante en situaciones de enfrentamiento.

a.5.1.3. Piensa

En su pensamiento encontramos su narración a lo largo de la película. Explica su punto de vista de la sociedad, y narra la rutina que adopta al ponerse en forma y armarse para cambiar la sociedad. Comienza a hacer ejercicio para activar su cuerpo y estar en forma. Lo que pretende hacer no lo puede hacer cualquiera en cualquier estado físico. Se acabó la relajación para él.

Aprende a manejar armas de fuego, y tiene la firme creencia de que no puede manejar cualquiera esas armas.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace, y piensa de sí mismo.

En lo que dice que hace, podemos decir que prácticamente toda la película habla acerca de lo que hace, explicando sus motivaciones. Por ejemplo, al principio de la película informa al encargado de la compañía de taxis que no puede dormir por las noches. Más adelante, comenta a Betsy que él suele ir al cine porno.

En lo que piensa de sí mismo, se citará la parte de su preparación física, al hablar acerca lo poco que se cuidaba hasta ese momento.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a-5.2.1. Hacen

El personaje de Betsy, como antagonista sorpresa, saca a relucir las rarezas de Travis. A través de ella nos hacemos una idea de lo siniestro que éste puede llegar a ser, aunque simpatizamos por él. Esta chica es incapaz de entender al protagonista, por lo que le acaba rehuyendo.

“El mago” es uno de los compañeros de Travis, que no termina de entenderle, pero al que intenta ayudar en la medida que puede, sin llegar a involucrarse demasiado.

Iris es la única persona que se convierte en la amiga de Travis. Al principio le trata como a un cliente cualquiera, intentando tener relaciones sexuales con él, pero al negarse él, le acaba cogiendo cariño.

Matthew es el enemigo de Travis debido a los negocios sucios que hace con niñas como Iris. Le trata como a un policía porque detecta que Travis no es un tipo normal. Más adelante su enfrentamiento llevará a este personaje a la muerte, y en consecuencia, Iris será liberada.

a.5.2.2. Dicen

Betsy le deja claro a Travis que no quiere salir con él; no solo cuando se cabrea al salir del cine porno, sino cuando directamente no le coge el teléfono y no le da señales de vida al protagonista.

Iris insiste a Travis en que Matthew es un buen tipo que siempre le protege. Le lleva así la contraria a Travis, que le insiste en que deje ese mundo y viva una vida normal.

Matthew primero tiene a Travis por policía. Le vacila con el tema justo antes de su primer encuentro con Iris, siendo hospitalario con él. Más tarde, ante el cambio de aspecto de Travis, es incapaz de reconocerle, y le insta a que se marche del lugar, tratándole como a un loco.

Los secuaces de Matthew no dudan en insultar a Travis en el momento en que este se dispone a arrasar con todo.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Betsy piensa que Travis es un desequilibrado mental. Lo vemos a través de su comportamiento tras la cita que mantiene con él, en la que es llevada a un cine porno.

Al final de la película cambia su punto de vista, al haberse convertido Travis en una celebridad. Pero en este momento nuestro protagonista ya no presenta ningún interés en ella.

Iris piensa que Travis es un tipo extraño, al haber pagado y no querer acostarse con ella. Tiene buen concepto de él, ya que es alguien que se preocupa por ella. Al final, le estará agradecida por haberle sacado de esa vida de prostituta. Así lo vemos a través de la carta que le envían sus padres como gesto de cariño.

Matthew toma a Travis por un bicho raro, ya que no consigue entender su actitud en su primer encuentro. Intenta bromear con él, pero no consigue nada. Al final, Matthew solo piensa en matar a Travis, aunque perece en el intento.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes:

a.5.3.1.Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo: No se da el caso. El objetivo de Travis no es compartido con nadie.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Destaca su relación con Matthew, el principal exponente de todo aquello con lo que Travis quiere acabar. El antagonista en este caso gestiona un negocio de prostitución de menores, y luchará por mantener su hegemonía en ese barrio.

Por otra parte, se subrayará la relación entre Travis e Iris, en la que ésta se niega a acceder a la petición de nuestro antihéroe, al no querer abandonar esa vida.

Betsy no quiere tener ninguna relación con Travis, todo lo contrario que él.

Todas estas oposiciones entre personajes, juntas, conforman el punto de vista social que Travis quiere eliminar.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Apenas se encuentran dos relaciones de esta naturaleza: por una parte, Betsy rechaza a Travis al ver lo extraño de su comportamiento. Por otra, Iris acoge a Travis como amigo, siendo la única por la que finalmente hace algo bueno en la película. En ambos casos las chicas terminan con buena opinión sobre el protagonista.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

El objetivo depende tan sólo de Travis, ya que emana de él. No obstante, citaremos a su compañero taxista conocido como “El mago”, que es quien le inspira más adelante para comprar armas.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

No se da el caso. Travis es enteramente solitario, y por ello es impensable para él operar con nadie más que consigo mismo.

a.6.- El personaje en cuanto a su modelización

a.6.1.- El ser de Travis Bickle: Ser y estar: Modalidad óptica. Relaciones entre el ser y el parecer:

Es y parece = verdadero

Es un taxista, y parece un taxista. Así lo vemos durante prácticamente toda la película. Conduce y trata su coche como cualquier taxista normal.

Es y no parece = oculto

Es un inadaptado y no lo parece. Betsy encuentra interesante a Travis, pero tarda en darse cuenta de que nuestro protagonista es un tipo muy extraño.

No es y parece = mentira

Travis no es un hombre normal, pero a ojos de los demás lo parece. Pocos le toman en serio: ni Betsy, ni sus compañeros de la parada de taxis parecen tomar en serio a nuestro protagonista. Para los que le rodean, es un hombre del montón. Es al final cuando esta afirmación cambia, al adoptar el personaje otro aspecto más desafiante, con el corte de pelo a lo mohicano.

No es y no parece = falsedad

No es una persona estable y no lo parece. Todos observan a Travis como un tipo raro; por las cosas que cuenta y por las que hace. Tenemos varios ejemplos de esto: la conversación con “el mago”, la conversación que mantiene con el guardaespaldas del senador Palantine, e incluso, la primera conversación que tiene con Matthew, en la que éste intenta bromear con él, y Travis no simpatiza por sus palabras.

a.6.2.- El hacer de Travis Bickle: Modalidad factitiva. Relaciones del hacer con el hacer

Hacer hacer

Travis se enfrenta a un grupo de proxenetas, y salva a Iris de las garras de la prostitución.

Limpia las calles de la escoria que corrompe a los menores, aunque no con eso consigue que el mundo sea un lugar mejor.

Hacer no hacer

Nuestro protagonista se convierte en un asesino peligroso, pero no consigue detener la plaga de crímenes que asolan la ciudad. En todo caso, salva la vida de Iris, aunque el mundo sigue igual de corrupto.

No hacer hacer

Travis no consigue conquistar a Betsy por su forma de ser con ella. Sin embargo, lo consigue indirectamente cuando se convierte en un asesino al final de la película. Ella demuestra interés por él, pero de nada sirve; el taxista se limita a seguir su camino.

No hacer no hacer

No se da el caso.

a.6.3.- Modalidad competencial. Relaciones entre el saber y el hacer de Travis Bickle:

Saber hacer

Travis sabe lo que quiere y pone su empeño en cumplirlo a lo largo de la película: tanto cuando persigue el amor de Betsy, como cuando se dispone a salvar a Iris de las garras de la prostitución al final de la película.

Saber no hacer

Nuestro antihéroe sabe que no encaja en la sociedad, y no hace nada para cambiar esto. En todo caso, intenta ir más allá para cambiar las cosas, sin encajar con la forma en la que funciona la sociedad.

No saber hacer

Travis no sabe tratar con la gente, pero realiza un trabajo de contacto humano continuo, que se corresponde con su trabajo de taxista. Un ejemplo lo vemos con el cliente que le insta a quedarse parado con el motor en marcha y le habla de que va a matar a su mujer.

No saber no hacer

No se da el caso.

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad Relaciones entre el querer y el hacer de Travis Bickle:

Querer hacer

Travis quiere cambiar la sociedad que le rodea, y en cierta forma, lo consigue al liberar a Iris de la prostitución. Quiere deshacerse de los individuos que le tienen presa, y así lo hace.

Querer no hacer

Nuestro personaje quiere no tener que ocuparse del taxi, ocupado por gente indecente durante su turno. Hacia el comienzo de la película afirma que todas las mañanas tiene que limpiar semen del asiento trasero del coche.

No querer hacer

Travis no quiere seguir siendo un simple taxista, así que actúa en consecuencia y se entrena de distintas maneras para enfrentarse a

situaciones peligrosas. Lo podemos contemplar en su rutina de entrenamientos, y en las escenas en las que practica y posa con armas.

No querer no hacer

No quiere no hacer nada; no quiere ser un individuo pasivo, del montón, y finalmente no lo hace; se convierte en un héroe local para sus conciudadanos.

No quiere no salvar a Iris de las garras de los proxenetas.

No quiere no destacar a los ojos de Betsy.

a.7. - El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.

a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión

**a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología del personaje
(sustancia del plano del contenido)**

Travis tiene una ideología muy particular. Al comienzo es partidario de la democracia que propone el senador Palantine, pero conforme avanza la película, sus trastornos psicológicos le hacen percibir la sociedad de una manera más violenta. No busca el caos: busca un orden utópico donde “los malos” simplemente no puedan existir.

Para él, los drogadictos, las prostitutas, los asesinos y los ladrones no deberían deambular por las calles. Ante unas calles tan peligrosas, decide armarse en todos los sentidos para que nunca nadie le pille desprevenido, e intentar, a partir de ahí, cambiar el orden de las cosas.

Al intentar atentar contra el senador en pleno proceso de elecciones, podemos decir que su filosofía no pasa por la democracia, a la que seguramente considera corrupta. Pero tampoco aprueba el crimen gratuito. Es por ello que responde a un perfil anarquista, aunque es contradictoria su postura, ya que quiere atentar al poder para que exista un poder respetable.

**a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales
(forma del plano del contenido) del relato:**

7.1.2.1 Acciones

Travis comienza una nueva etapa de taxista nocturno al comienzo de la película. Poco a poco vemos cómo al no dormir va perdiendo cada vez más el rumbo.

Conoce a Betsy, e intenta conquistarla, pero no tiene éxito, por lo que se da un gran cambio en su ser; decide que ya es hora de que cambien las cosas. No puede ser que las calles estén tan sucias, y no quiere cometer el riesgo de acabar mal en su taxi.

Consigue armas, y se entrena para futuros enfrentamientos. Intenta que Iris salga del oscuro mundo de la prostitución en el que ha entrado, y finalmente lo consigue mediante la violencia contra los proxenetas.

Acaba siendo un héroe local al haber cuidado de la joven.

a.7.1.2.2.- Espacio

La película transcurre en la ciudad de Nueva York de los años setenta. Los espacios predominantes en los que vemos a este personaje son escasos: por una parte está el taxi que conduce, por otro el piso en el que vive, y por último, el lugar que habita Iris. Estos son los lugares clave, siempre con el trasfondo de las calles de Nueva York, no menos importante que las otras localizaciones mencionadas.

Cabe señalar también el simbolismo de cada lugar, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro personaje.

-En el taxi, Travis está en un entorno oscuro, pero seguro. A lo largo de la película, conducir es lo que mejor hace; tiene soltura para ello, y no tiene ningún problema al respecto. Aunque lleve a algún cliente, siempre aparece apartado, solitario en su interior.

Es en el taxi donde conoce a Betsy; es en él donde la espía, y es ahí donde decide cambiar de vida; ser alguien más. No hay que olvidar que a través de la conversación de taxistas que mantiene con “El mago” logra llegar a algunas conclusiones por sí mismo. Además, es en el interior de este coche cuando se da la extraña situación del cliente que desea matar a su esposa.

El entorno del coche es primordial para este personaje. Simbólicamente, el taxi funciona como el auténtico ser del personaje, ya que desde el comienzo hasta el final de la película, Travis no deja nunca de ser taxista. Sus ventanillas son los orificios desde los cuales Travis observa el mundo que tanto odia.

Al final de la película, Travis simplemente sigue conduciendo su taxi, tan solitario como siempre. En la Figura a.7.1.2.2.1, Travis observa su entorno tras el cristal de su taxi.



Figura a.7.1.2.2.1: Travis sonríe ante la matanza perpetrada.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

-La oficina de Betsy funciona como espacio que contrasta con el resto de lugares que visita Travis. Es el más diáfano de todos; muy luminoso, y ajetreado, pero a la vez tranquilo. Es ahí donde el taxista pierde a Betsy definitivamente, siendo expulsado del lugar; un sitio normal en el que comenzará a emerger la oscuridad de Travis, pues, a partir del rechazo de ésta chica, comenzará a ver el mundo con rabia e impotencia. En la Figura a.7.1.2.2.1, Travis amenaza con pelear con el compañero de trabajo de Betsy bajo la mirada de la misma.



Figura a.7.1.2.2.2: Travis se enfrenta al compañero de Betsy.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

-El apartamento de Travis es el segundo lugar más importante, ya que es ahí donde contemplamos cómo va cambiando su modo de ser. En él está completamente solo; en ningún momento le vemos con nadie. Es un viejo apartamento, donde los muebles están terriblemente estropeados, y los tonos cromáticos son tristes y apagados. Lo único que le acompaña en la convivencia es un televisor que acaba destruyendo él mismo. A nivel simbólico, el apartamento viene a ser la guarida del malhechor; el lugar en el que conspira y confabula para llevar a cabo sus planes macabros. Como ejemplo de esto, tenemos la escena de Travis delante del espejo, en

la que prueba sus artilugios simulando un enfrentamiento con alguien. En la Figura a.7.1.2.2.3, Travis permanece confuso en su casa.



Figura a.7.1.2.2.3: Travis tiene la mirada perdida.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

-El edificio de Iris: es el espacio en el que Travis por fin consigue una amistad. Iris se convierte en la única persona con la que puede charlar de verdad, y le coge un gran aprecio. Por tanto, por fin aparece alguien que llena el plano junto a Travis, sin intentar huir ni deshacerse de él. Por otra parte, es donde finalmente lleva a cabo sus funestos planes, liberando a Iris de los proxenetas a base de tiros. El ambiente del lugar es sórdido, olvidado; oscuro y tenebroso. Hay incluso un cobrador en las sombras de los pasillos, que gestiona el tiempo que pasan los clientes con Iris. El edificio acaba siendo un lugar sangriento, en el que varias personas pierden la vida. Travis por fin cumple con su misión de acabar con parte de la escoria de la sociedad, y, aunque malherido, finalmente se ha convertido en un héroe.

Simboliza el infierno definitivo al que se enfrenta Travis. Por otra parte, podría tratarse del castillo en el que se encuentra la princesa que el caballero debe rescatar. Es el lugar de la última misión que Travis lleva a cabo; aquella en la que finalmente no fracasa. En la Figura a.7.1.2.2.4, Travis contempla su sanguinario acto.



Figura a.7.1.2.2.4: Travis ejecuta su matanza.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

-Por último, se señalarán las calles de Nueva York, retratadas en esta película como un lugar oscuro y peligroso, donde cualquiera puede morir a cualquier hora, y donde traficantes, prostitutas y maleantes dominan el entorno. El mejor ejemplo que encontramos es la escena en la que Travis asesina a sangre fría al tipo de raza negra que intentaba atracar una pequeña tienda. Travis se marcha rápidamente del lugar, y el dueño, furioso, arremete contra el atracador muerto, golpeándole con una palanca por si sigue vivo.

Nueva York es en esta película un infierno asfaltado, que simboliza la lucha humana en la que sobrevive siempre el más fuerte. Esto lo vemos perfectamente en Travis: no es buena persona, pero logra sobrevivir porque se hace fuerte física y psicológicamente. Para sobrevivir en ese entorno, tiene que ser así. Es un ejemplo perfecto de cómo un personaje es forjado por su propio entorno. En la Figura a.7.1.2.2.5, Travis se codea con prostitutas menores de edad. Eso sí, sin malas intenciones.



Figura a.7.1.2.2.5: Travis camina por la calle con Iris y una amiga de ésta.

Fuente: DVD. N° expediente del Ministerio de cultura: 11354. *Taxi driver*. 1976. Martin Scorsese © Columbia Pictures Industries, Inc.

a.7.1.2.3. Tiempo

La película no especifica el tiempo exacto que abarca desde que comienza hasta que termina; podemos hacernos una idea gracias al período que duran las elecciones: transcurren varios meses (incluso un año) desde que Travis pide el turno de noche, hasta que se despide de Betsy al final de la película.

Por otro lado, la película como tal dura 110 minutos aproximadamente.

La historia en sí transcurre a mediados de los años setenta, ya que es la época en la que se hizo, y la que muestra la película.

Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal; no encontramos cambios de tiempo en ningún momento: vivimos enteramente el presente del devenir de los acontecimientos.

El clima va cambiando conforme avanza el tiempo. Cuando comienza, la película se sitúa en Mayo, en primavera, hasta el otoño de ese mismo año, pudiéndonos guiar por el tipo de vestimentas de la gente. No obstante, esta no es una película que se podamos dividir en estaciones; lo importante aquí es la diferencia entre el día y la noche: ese es el ámbito temporal a destacar de esta película.

Las elipsis utilizadas no abarcan demasiado tiempo; se usan principalmente como transiciones normales entre escenas, y encontramos algunas que sí que omiten algo de tiempo. Destacaremos una al comienzo de la película, desde que Travis pide el turno de noche, hasta que nos cuenta, a través de una carta, lo bien que le va con ese trabajo.

A continuación, se señalará el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-El taxi de Travis: es un espacio predominantemente nocturno; ahí es donde el protagonista pasa todas las noches. Su presencia se extiende a toda la película, de manera intermitente.

En algunas ocasiones se acelera la narración en el taxi, como ocurre al final de la película, en el que vemos imágenes aceleradas de la conducción de Travis. Este es apenas el único recurso que podemos encontrar en este reducido espacio del personaje.

-El trabajo de Betsy: ocupa 5 minutos en el filme (con Travis), y prácticamente igual en la diégesis. Lo observamos de día, por lo que es

un entorno muy luminoso. Es ahí donde Travis pierde a Betsy definitivamente.

-El apartamento de Travis: En este lugar Travis pasa las mañanas, por lo que siempre solemos ver ese espacio con luz diurna. Aquí se fragua la violencia que nuestro personaje exterioriza en el exterior. Aparece de manera intermitente a lo largo de la película, por lo que su presencia es amplia. Se detecta un **sumario** en el momento en que se fabrica los complementos de las armas, ya que el narrador muestra el proceso a través de varias partes montadas directamente, omitiendo la totalidad y continuidad del procedimiento.

-El edificio de Iris: Travis visita el lugar tanto de día como de noche, siendo en esta última el momento crucial en el que arremete contra los gánsteres proxenetas. Es el único lugar en el que tiene una amiga, y por ello acude a rescatarla. Aparece en el tramo final de la película; fílmicamente, ocupa 10 minutos aproximados, mientras que abarca prácticamente lo mismo en la propia historia.

Cabe destacar el uso de la **dilatación** en la parte en la que Travis asesina a los individuos, viendo así algunas partes de la masacre a cámara lenta.

-En las calles de Nueva York observamos tanto paisajes diurnos como nocturnos, aunque los verdaderamente protagonistas en cuanto a intensidad dramática son los nocturnos. Están presentes a lo largo de toda la película, ya que Travis pasea constantemente por sus calles, andando y en su taxi.

Destaca como recurso utilizado la **dilatación** en el momento en que Travis nos presenta a Betsy andando ésta por la calle. Es un momento

importante, ya que se trata de la mujer que más adelante empujará a Travis hacia el lado oscuro de la sociedad.

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...) (sustancia del plano de la expresión):

a.7.1.3.1.- Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia....): Es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): No es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión:

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

A continuación, serán seleccionadas escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Una escena clave es la cita con Betsy, aunque en ella no observamos apenas ningún recurso estilístico de orden, duración, o frecuencia. En todo caso, es importante la asistencia de Travis al cine porno en el ámbito de la frecuencia: Travis asiste al cine porno varias veces en el discurso, pero más en la historia, ya que al comienzo de la misma Travis afirma

que ir al cine porno no le funciona para poder dormir más. Este hecho se sitúa en la categoría de **singulativo de frecuencia múltiple**.

-En el momento en que Travis asesina al atracador de la tienda, tampoco hay ningún recurso utilizado a destacar en orden y duración. En el apartado de la frecuencia, es un evento que transcurre una vez en el relato y una vez en la diégesis, por lo que es **singulativo**.

-Intento de asesinato a Palantine: Travis trata de acercarse al célebre político para dispararle, pero finalmente le es imposible. No hay recursos a destacar en términos de orden y duración. Es, por otra parte, un acontecimiento **singulativo**, ya que ocurre una vez en la historia y en el relato.

-Enfrentamiento con los gánsters, observamos algunos planos a cámara lenta que cumplen con el recurso de la **dilatación**. No hay ningún recurso de orden a destacar, ya que todo ocurre de manera lineal, mientras que en el ámbito de la frecuencia hablamos de un acontecimiento **singulativo**.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

Las principales figuras retóricas presentes en Travis Bickle son:

1) Figuras de adición

-Acumulación (epímone, frecuentación, epífrasis, atroísmo): Se aglomeran elementos de una manera correlativa, ya sea en razón de su significado, de su forma o de su función en el discurso: a Travis se le acumulan el rechazo de Betsy, la rivalidad con el compañero de ésta, su

nula tenencia de amistades, y el cliente que confiesa que va a matar a su mujer. Todo eso desemboca en su cambio.

-Amplificación (dilación, conmoración, expolición, epífrasis, incrementum): Acentuación de algunos núcleos temáticos a través de la enumeración iterativa o intensiva: Travis entrena duro, y estos hechos se resaltan; así como el asalto al edificio de Betsy.

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: Travis se repite en el plano de la expresión.

-Antinomia: Contradicción entre dos principios racionales o entre dos preceptos o leyes: Travis quiere limpiar las calles de delincuentes, y ejecutarlos puede ser la solución. Lo primero es moralmente correcto, mientras que ejecutarlos es todo lo contrario.

-Catáfora: Se da cuando un término se refiere a otro que lo sigue y precisa así su sentido estricto. Anticipación de una idea que se expresará inmediatamente después como repetición: para Travis, pensar en enfermedades conlleva a enfermar. Así nos lo dice en una de sus reflexiones tras la cita con Betsy.

-Epífora: Repetición de palabras o expresiones al final de varias frases o versos consecutivos: Travis repite algunas palabras cuando se prepara a sí mismo frente al espejo.

-Hipérbole: Exageración o exceso al amplificar o reducir la expresión de una idea, sobrepasando los límites de la verosimilitud, pero que mantienen con la verdad una semejanza aunque sea lejana: Travis sobrevive a su actuación en el edificio de Iris. Asesina a sus enemigos, y, a pesar de sus heridas, sobrevive.

2) Figuras de supresión

-Elipsis: Omisión de expresiones exigidas por la Lógica y la gramática, pero que no son absolutamente necesarias para captar el sentido del texto. Este se sobreentiende por el contexto: en la película, se omiten varios meses desde la masacre contra los proxenetas hasta el momento en que vemos a Travis al final de la película.

-Silencio (borradura, emblanquecimiento, asemia): Omisión de una palabra completa representada gráficamente por (...) y oralmente por una inflexión de voz. Puede afectar a cualquiera de los planos del lenguaje: morfológico, sintáctico, semántico o lógico: en la película, el cliente conflictivo habla; Travis escucha asustado lo que éste dice de matar a su esposa.

3) Figuras de sustitución

-Ambigüedad: Efecto semántico producido por ciertas características de algunos textos que permiten más de una interpretación simultánea, sin privilegiar ninguna de ellas. Será el lector el que elija una sobre las demás: Travis es un antihéroe, pero es tratado como un héroe al final de la película. Su actitud con Betsy en su última escena es distante, y se puede entender de varias formas.

-Enigma: Tipo de alegoría en el que la idea fundamental está envuelta en la oscuridad de los nexos que obstaculizan lo más posible el hallazgo de la clave: Travis Bickle cambia su aspecto a la hora de pasar a la acción en el tramo final de la película.

-Comparación (símil): Se establece una relación entre dos términos en virtud de una analogía o semejanza entre ellos: Travis habla con Iris, y comparan sus vidas al discutir.

-Sentencia: Se expresa con pocas palabras un pensamiento profundo: Travis reflexiona continuamente sobre lo que le rodea, diciendo así sus conclusiones destructivas de la sociedad. Un ejemplo, puede ser su reflexión ya citada anteriormente sobre la salud.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

Esta película se corresponde con el género denominado thriller, y más concretamente, un thriller psicológico, de manera que explota en gran medida las dimensiones oscuras que tanto la sustentan y que, además, han convertido a esta película en un clásico memorable de una época importante en la historia del cine: los años setenta.

Es además heredero de la estética *noir*, ya que abarca un fragmento de la vida de un personaje autodestructivo que habita en un entorno oscuro y repleto de graves faltas morales: Travis Bickle, un personaje cuyas acciones van en detrimento propio y ajeno. La psicología es un factor indispensable en la trama de este filme, ya que son las tribulaciones mentales del protagonista las que catapultan sus acciones.

Termina siendo un perturbado convertido, a ojos de los demás, en un héroe; pero el espectador sabe que Travis es un inadaptado capaz de las peores fechorías en pos de seguir su incorrecto criterio. Es, ante todo, un perdedor; un perdedor disfrazado de ganador, tal y como muestran muchos antihéroes del cine negro que se señalaron a lo largo del marco teórico, con ejemplos como el de *Uno de los nuestros* (1990), de Martin Scorsese.

El género es aquí un imán que atrae la naturaleza oscura que relata la película, no exenta de tabúes que otros no habrían podido abarcar de esta forma.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Travis es un hombre venido a menos; una persona frustrada incapaz de conseguir llevar a cabo una existencia pacífica consigo mismo. Por eso, se pone en riesgo constantemente, empeñándose en ver la sociedad como solo a él le interesa. Mantiene cierto paralelismo con el protagonista homónimo de “Don Quijote de La Mancha” (1998), puesto que en ambos casos el antihéroe se empeña en observar la realidad a su manera, ignorando otros puntos de vista ciertamente más certeros. En ambos casos los personajes acaban siendo de alguna manera aceptados por las personas que les rodean, aun a sabiendas de lo extraño de su conducta para con los demás.

Desde luego el planteamiento de Travis es sangriento y despiadado; no duda en matar si es necesario, y es esa determinación en sus actos, esa seguridad en sí mismo, la que le hace parecerse al ingenioso hidalgo de Cervantes.

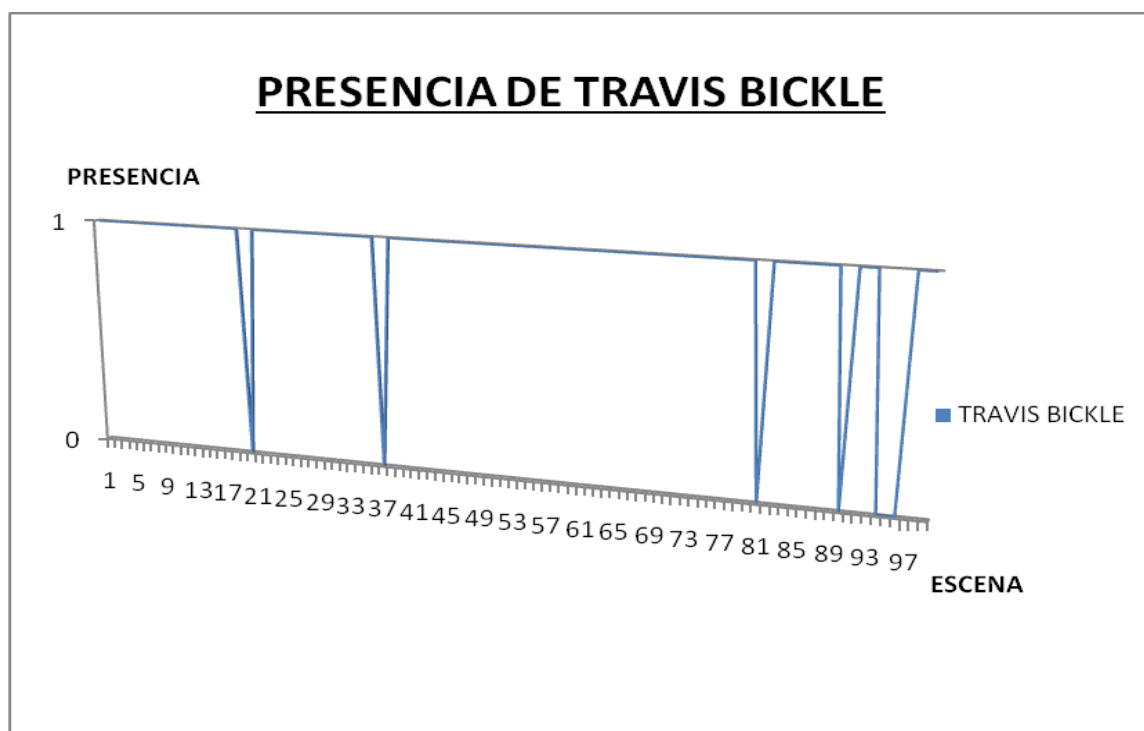
Travis cumple así con la firma del falso héroe; del antihéroe que responde al perfil de un hombre venido a menos y que se empeña en glorificarse a sí mismo sin poder conseguirlo como a él le gustaría. Parte de una necesidad imperiosa y primaria de justicia, para luego convertirse en todo aquello que él despreciaba. Quiere estar por encima de los demás, sin ser capaz de ello por la simple razón de que no sabe cómo tratar con su entorno. Decide imponerse por la fuerza, considerando que todo lo que le rodea es hostil para su persona.

Travis lucha contra la corrupción como Don Quijote contra los molinos de viento; de forma poco reflexiva y caótica. Aunque, en ambos casos, los dos personajes se consideran preparados para ello. Su inadaptabilidad en la sociedad en la que viven se acabará cebando moralmente contra ellos, aunque al final lograrán cierto reconocimiento por los que les rodean.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Travis Bickle

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

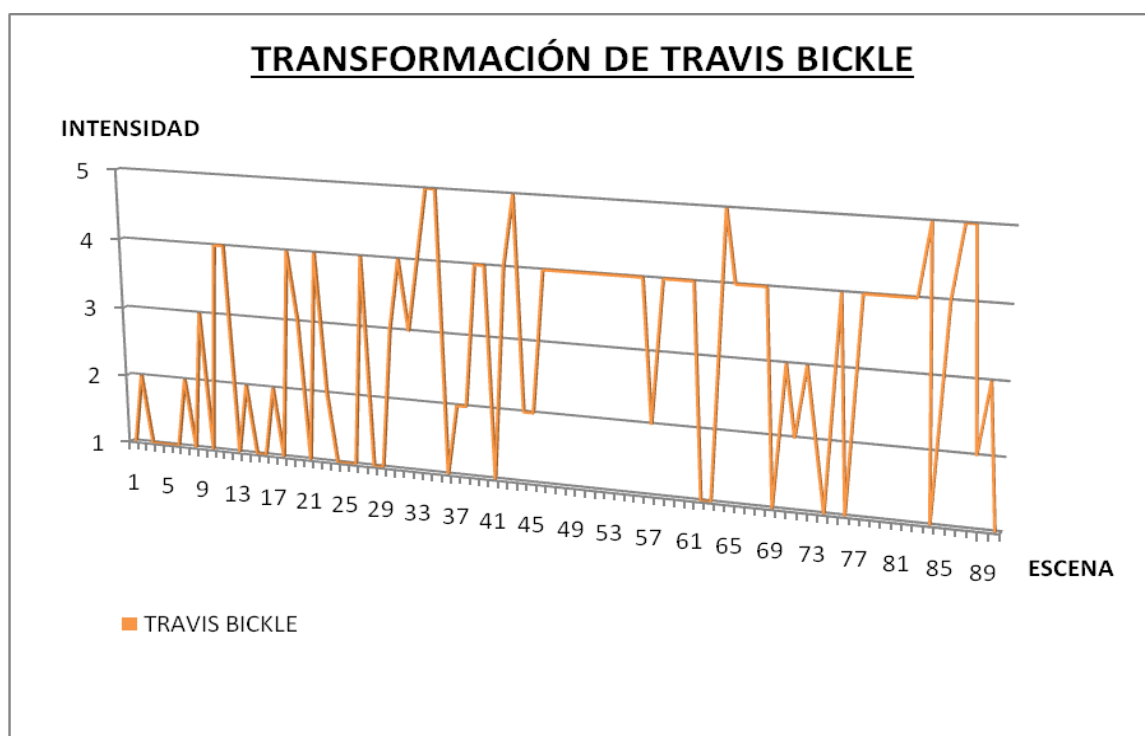
- La película consta de 99 escenas.
- Travis aparece en 90 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia casi hegemónica de Travis nos deja ver que ocupa un rol fundamental en la historia; es su absoluto protagonista. La película muestra la sociedad desde el punto de vista de su protagonista; de ahí que Travis tenga tanta presencia. La primera gráfica se relaciona con la siguiente, ya que, con el número de escenas en las que aparece el protagonista, se lleva a cabo una

valoración que permite en la siguiente ofrecer el proceso de transformación del personaje.

b.2- Transformación de Travis Bickle:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica podemos comprobar el proceso de cambio de Travis como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

-Alcanza el nivel máximo (5) un total de 5 veces: cuando es rechazado por Betsy, cuando decide cambiar la situación en la que está su vida;

cuando asesina a un atracador en una tienda de ultramarinos; más tarde, cuando intenta matar sin éxito a Palantine; y finalmente, cuando rescata a Iris de la prostitución, asesinando a los proxenetas.

-El conflicto interno (4) tiene una presencia importante en el primer tramo de la historia, pero es a partir de la decisión de cambio del personaje cuando éste se acentúa en gran medida y se mantiene especialmente constante entre la decisión del cambio y el primer asesinato que comete. Luego volverá a tener protagonismo hasta el cumplimiento de su misión con Palantine e Iris.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos amigos o enemigos), apenas no aparecen en toda la película: dos veces en el primer tramo antes del rechazo definitivo de Betsy, y alguna aparición esporádica en la recta final de la película: antes del intento de asesinato de Palantine, y tras la masacre en el edificio de Iris.

-Las relaciones más externas (2) tienen su presencia principal en el primer tramo de la película, antes de que Betsy rechace a nuestro protagonista.

-La ausencia de conflicto (1) se muestra de forma regular a lo largo de la historia, ya que se presenta prácticamente con la misma constancia en todos los tramos del filme, salvo en el que predomina el conflicto interno.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas (5).

- El primer pico se corresponde con el rechazo de Betsy cuando Travis se presenta de nuevo en su trabajo y es expulsado del lugar. Es la fase de *acontecimiento cero*.
- El siguiente se da cuando Travis reflexiona y llega a la conclusión de que el cambio ha llegado. Esto forma parte de la fase de *nueva misión*.
- El siguiente se da cuando mata al atracador a sangre fría en la tienda de ultramarinos. Esto forma parte de la fase de *enfrentamiento*.
- Los dos últimos picos (el último, más longevo) se dan, en primer lugar, cuando Travis intenta agredir al político Palantine, sin éxito; el segundo lugar, cuando asalta el edificio de Iris. Ambos entran en la fase de *superación de la prueba final*, al ser de ámbito resolutivo.

Se concluye así que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el apartado 3 del estudio previo, y que por esa razón, son perfectamente válidas en este caso.

Las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos los conflictos del personaje; no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas.

4.2.2 ANTIHEROE EN UNA SAGA

4.2.2.1 EL PADRINO

Película: *El padrino* (1972), dirigida por Francis Ford Coppola. Escrita por Francis Ford Coppola y Mario Puzo.

Michael Corleone

La figura del antihéroe cobra vida aquí en Michael Corleone, un héroe de guerra que se ve envuelto en los negocios sucios de su poderosa familia de gánsters, viéndose obligado a ocupar el lugar de su padre para proteger a la familia.

Resumen de la película:

Conocemos a la familia Corleone gracias a la secuencia inicial referente a la boda de Connie Corleone, la hija de Don Vito Corleone, uno de los más importantes jefes mafiosos de Nueva York. Mientras éste atiende a las peticiones de sus amigos, Michael llega a la celebración con su novia, Kay. Le informa de cómo es su familia, y le garantiza que él no es como ellos.

Tras el atentado sobre el patriarca de la familia, es Michael, el único de los hijos que se mantiene ajeno a los tejemanejes de la familia, el que puede vengar a su padre. Nadie espera de él una revuelta violenta, así que se decide a matar a los que han provocado esa situación. Cumplida la venganza, huye a Sicilia un tiempo, donde se casa con una bella mujer del lugar.

Mientras tanto, en Nueva York las cosas se ponen cada vez más difíciles. Sonny Corleone, el mayor de los cuatro hermanos, cae en una trampa y muere acribillado en la carretera. Don Vito, que se está recuperando del atentado

contra su vida, ordena a Tom Hagen que no se haga nada al respecto. Convoca a las familias de Nueva York, y llegan al acuerdo de que no habrá venganza alguna por la muerte de Sonny para que Michael pueda volver.

En Sicilia, la flamante esposa de Michael es asesinada justo antes de partir con su marido.

Michael vuelve a Nueva York y se hace cargo de la familia, recabando en los culpables de lo sucedido hasta el momento, y planeando una extensa vendetta para con las demás familias. Su padre se convierte en su consejero, desplazando a Tom Hagen. Establece la ciudad de Las Vegas como un nuevo horizonte por explotar, y se casa con Kay, la novia que había dejado al irse a Sicilia.

Don Vito muere jugando con su nieto entre los naranjos, y, finalmente, tras descubrir a los traidores, la familia Corleone inicia una vendetta a gran escala, asesinando a los líderes de todas las familias de la ciudad, y a su oponente en Las Vegas. Incluso acaban con la vida del marido de Connie, en parte culpable por la muerte de Sonny.

Michael se consolida así como el nuevo padrino, mintiendo a Kay, diciéndole que no es un asesino; que no tiene nada que ver en la muerte de su cuñado. Es el nuevo padrino.

Terminado el resumen, se procederá ahora a realizar el análisis del personaje en la narración.

a) Análisis de parámetros

a.1.-El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Michael es un personaje de sexo masculino, que ronda los 30 años de edad. Su biotipo responde al de un joven no muy alto de estatura, de complexión atlética y se adapta al aspecto de los jóvenes de los años cuarenta (se viste y peina como un joven de esa época). Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena y pensativa, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Michael Corleone es un héroe de guerra recién llegado a casa. Un leal soldado americano. Pertenece a una clase social acomodada y rica: la familia Corleone. Es querido por los suyos, aunque nadie le toma en serio en los negocios de la familia; negocios de los que quiere estar apartado.

A raíz de los acontecimientos derivados de su padre y hermanos, acabará siendo el líder de la familia. Tiene raíces sicilianas y es de raza blanca.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Michael tiene un temperamento calmado, introspectivo. Nunca actúa sin pensar, y cuando lo hace, lo hace con decisión.

a.1.3.1. Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y práctica a los problemas. Michael Corleone actúa minuciosamente en su empresa por proteger a sus seres queridos. Para ir más lejos, se señalará que Michael Corleone es un reflexivo extravertido, ya que no oculta sus objetivos y es un buen líder a lo largo de la película: tanto antes de ser el líder de la familia (asesina a dos personas y se marcha a Sicilia), como cuando lo es. Es un líder por la fuerza; un protector de la familia que no duda en hacer todo cuanto esté en su mano para evitar que nadie le haga daño.

a.1.3.2. - Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que éste personaje se enfrenta es a ser todo aquello que nunca quiso ser; convertirse en lo que representa su padre y su familia. Querrá proteger a los suyos, y para ello debe ser quien nunca quiso ser.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Michael Corleone es Al Pacino. Ofrece una interpretación expresiva y a la vez contenida, como sólo este actor podía llevar a cabo. Su introspección es su dilema entre el bien y el mal. Es la metáfora perfecta de un hombre que se convierte en una bestia; de un ángel caído. Esconde el miedo y las dudas del personaje en una actitud reflexiva que traduce en violencia a lo largo del filme.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles *tags*: no hay ningún *tag* en la forma de hablar de Michael Corleone.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería,

efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

Lo más destacable en este apartado, es que el personaje en cuestión responde a un perfil estético propio de los años cuarenta.

a.1.5.1 *Tag* característico: Michael Corleone no presenta ningún rasgo físico peculiar que le caracterice.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Michael es oscura la mayor parte de la película; ofrece un severo contraste desde el comienzo de la misma hasta su transformación en un ser malvado y despiadado.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Michael es un personaje individual en cuanto a su función en el relato: muestra cómo una buena persona puede llegar a corromperse. No representa a un grupo; se representa a sí mismo en todo momento, a su necesidad, que es proteger a su familia.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Máximo.

La originalidad del personaje reside en que funciona como una metáfora perfecta de la corrupción del alma humana. Muestra cómo una buena persona transita por el mal camino hasta convertirse en aquello que detestaba. Si bien al comienzo siente repulsión por la mafia, es él quien se acabará convirtiendo en el mayor capo del país al final de la película.

De esta forma, un fin tan noble y honesto como proteger a la familia alcanza cotas insospechadas, al tratarse de una empresa que incluye engaños, ajustes de cuentas, y asesinatos. Michael no lucha a favor de la justicia; lucha a favor de su propia justicia; la de los Corleone. Ello implicará incluso mentir a su mujer, Kay, o matar a su propio cuñado por traicionar a Santino, el hermano mayor de Michael.

a.2.-El personaje en cuanto a su función en el relato:**a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.**

Teniendo en cuenta las acciones de Michael Corleone, responde al perfil de falso héroe de Vladimir Propp:

La esfera de acción del falso héroe comprende también la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción frente a las exigencias del donador, siempre negativa (E neg.) y, en tanto que función específica, las pretensiones falaces (L). (Propp, 1985: 106)

Michael emprende una búsqueda de la paz y el orden hacia su familia; una búsqueda que le llevará a traicionarse a sí mismo. Él mismo es quien se ofrece para matar a los que atentaron contra su padre, comenzando así una particular andadura por el lado oscuro del sueño americano.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Michael es consecuente durante toda la película, ofreciendo una transición pautada y que invita a acompañarle. Al comienzo, sus acciones se llevan a cabo al margen de los negocios de su familia, pero será el amor que procesa hacia su padre el que determinará el nuevo camino a seguir.

A partir de ahí, Michael realizará todo tipo de atrocidades en nombre de la preservación de *la familia*, y del respeto hacia la misma; sin dudar siquiera, eliminando incluso a su cuñado hacia el final de la película.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Es un gángster que no quería serlo; un soldado leal y patriota que simbolizaba la cara amable de Estados Unidos de aquella época. Michael es un personaje que quería vivir en paz y armonía, y que, por reveses del destino, se acaba convirtiendo justamente en aquello que no quería ser. Utiliza su astucia para llevar a cabo negocios sucios, y ama a mujeres que por su culpa acaban sufriendo, e incluso muriendo, como le ocurre a su primera esposa, Apollonia.

Es una persona con un férreo código de honor, muy particular, eso sí, donde la familia está sobre todas las cosas. Aquello que se contraponga a los intereses de la misma, debe ser eliminado.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Michael siempre el más intelectual de sus hermanos. Su padre pensaba que llegaría a ocupar un escalón de poder importante en la sociedad. Intuimos que siempre fue el más contrario a la forma de trabajar de la familia; así se lo explica a Kate en la boda de Connie: le dice que él no es como su familia.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1.- enunciado explícitamente y conocido: Michael quiere proteger a su padre ante todo; ese hecho, y el ansia por ajustar cuentas contra aquellos que atentaron contra su vida. Así lo deja claro él mismo al planear el asesinato de los dos hombres con los que se tiene que reunir.

Su familia es lo primero, y tal y como él dice con cierta ironía, no es nada personal, sólo negocios.

a.2.5.2.- no conocido: no se da el caso.

a.2.5.3.-realizado: en este caso, nuestro antihéroe logra alcanzar sus objetivos: la familia Corleone se erige como una de las más ricas e importantes de EEUU. Todo aquel que en algún

momento ha actuado en contra de la familia, acaba siendo fulminado.

a.2.5.4.- consecución de los objetivos de su proyecto:

a.2.5.4.1.- A favor del héroe: eutético: La consecución se da a favor de nuestro personaje, en este caso, antihéroe.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Destacaremos en este apartado varias acciones que diferencian a este personaje de otros parecidos: Es un gángster que tenía claro que no quería serlo, pero ante las necesidades de su familia, finalmente sucumbe y asume el mismo punto de vista que antes consideraba aberrante.

Por tanto, es el amor a la familia, y más concretamente el amor filial, la clave de los cambios que vive éste personaje. La lealtad está muy arraigada en sus valores personales, y es por eso que se convertirá en una persona temible, pues el respeto lo es todo para un Corleone; el respeto hacia su familia.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida.

Conocemos a Michael en la boda de Connie, junto con el resto de su familia: los Corleone. Michael vive su vida al margen de los negocios de su padre y hermanos. Cuenta anécdotas de su padre a Kay, y le insiste en que él no es como el resto de su familia. En la Figura a.3.1.1.1, la pareja charla tranquilamente acerca de la familia de Michael.



Figura a.3.1.1.1: Michael habla con Kay acerca de la familia Corleone.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

3.1.2 Acontecimiento cero

Michael asesina a McKluskey y a Sollozo, ya que ambos estaban compinchados para matar a Vito; Michael asume su nuevo rol vengador, y junto con la familia, prepara el crimen que le costará la huida del país.

Es un acontecimiento que resulta ser el empujón a la nueva vida que tendrá que vivir nuestro personaje. En la Figura a.3.1.2.1, Michael dispara a bocajarro a Mckluskey justo después de haber matado a Sollozo.



Figura a.3.1.2.1: Michael mata a Sollozo y Mckluskey.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

a.3.2.- Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Tras el doble asesinato, Michael pone tierra de por medio y viaja a Sicilia, donde inicia una nueva etapa mientras las cosas se solucionan en casa.

Poco después de su llegada se enamora de una bella lugareña, y procede a cortejarla según las costumbres del pueblo. Antes incluso de conocerla sabe que se casará con ella, y lo primero que hace es comunicárselo al padre de la chica.

En la Figura a.3.2.1.1, Michael habla con el padre de Apollonia; le dice quién es, y afirma que es una información que vale mucho. Si no le acepta, la chica perderá a su padre.



Figura a.3.2.1.1: Michael afirma que se casará con Apollonia.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

a.3.2.2 Conocimiento del "nuevo medio"

Michael es ahora un gángster protegido en Sicilia, en el pueblo de Corleone, donde nació su padre. Casado con Apollonia, es ahí donde se entera de la muerte de Santino, y donde después sufrirá la pérdida de su esposa.

Aunque Michael no es del todo consciente, se ha metido en un mundo cada vez más violento. Pronto tendrá que coger la iniciativa para procurar no salir dañado. Hasta entonces, sufrirá la pérdida de seres muy queridos.

En el siguiente enlace (en versión original subtitulada al inglés) observamos en primer lugar la reacción de Michael a la muerte de Santino, y después, la manera en que muere su esposa: http://www.youtube.com/watch?v=SWAJPB_5rSs.

a.3.3.-Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Michael ha aprendido de su experiencia en Sicilia, y a su vuelta es el nuevo *don* de la familia. Michael debe sobreponerse a los intereses y peticiones de los demás una vez ocupa el lugar del patriarca: se enfrenta a las críticas de Tesio, Clemenza, y Tom Hagen al tomar las primeras decisiones. Éstas no gustan a los suyos, y tiene que sacar pecho al respecto. En la Figura a.3.3.1.1, Michael está exhausto tras la reunión que acaba de mantener.



Figura a.3.3.1.1: Michael está pensativo tras la reunión con los suyos.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS", N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

Por otro lado, en Las Vegas encuentra también problemas con sus planes respecto a Moe Green, que se niega a vender sus propiedades a Michael. Fredo intercede entre ambos, y Michael le dice que nunca se ponga del lado de nadie que no sea el de la familia. En la Figura a.3.3.1.2, Michael recrimina a Fredo no haberle apoyado.



Figura a.3.3.1.2: Michael observa a Fredo con gesto de desaprobación.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

La primera gran prueba a la que se enfrenta, ya cerca del final de la película, es cuando lleva a cabo las venganzas contra las otras familias y demás personajes contrarios a los Corleone. No deja títere con cabeza. Todo ocurre mientras él presencia el bautizo de su sobrino. Tenemos dicha secuencia en el siguiente enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=1CDIBLvc3YE>.

Más tarde, Michael se deshace de Carlo Rizzi, su cuñado, y el culpable de la muerte de Santino. Por último, miente a su mujer, asegurándole que no mandó matar a Carlo. Ella es la última persona a la que traiciona mientras se termina de traicionar a sí mismo, pues no debemos olvidar que al comienzo de la película nuestro personaje insistía a Kay que él no es como su familia.

En la Figura a.3.4.1.1, Michael abraza a Kay tras mentirle. Ya es, definitivamente, el nuevo padrino.



Figura a.3.4.1.1: Michael consuela a Kay tras la discusión acarreada por Connie.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

Se consuma así la transformación de este personaje, que resulta sumamente interesante debido a su cambio de valores sociales a favor de los propios de la familia. Michael es un ángel caído que a partir de ahora explorará su faceta más sangrienta y trágica en las siguientes entregas de la saga.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios.

a.4.1.1.-Históricos: no se da el caso. Podemos señalar que la película explora el entorno histórico de la mafia de los años cuarenta del siglo pasado, pero no alude expresamente a personajes reales.

a.4.1.2.-Sociales: Michael Corleone, junto con su familia, representa el lado oscuro del sueño americano; conseguir el éxito en la vida a base de lucha y sacrificio haciendo el mal.

a.4.1.3.-Míticos: el personaje representa al “ángel caído”, que contaba con la gracia necesaria para destacar como hombre y como héroe, pero se acaba corrompiendo por el transcurso de los acontecimientos.

a.4.1.4.-Alegóricos: este personaje es una alegoría de lo que supone la corrupción. Todo aquello en lo que creía se desmorona a favor del mal que adquiere.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso de Michael, ya que no hace de narrador.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Michael Corleone es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato. Su rol comienza siendo secundario, pero termina adquiriendo gran protagonismo; aparece en gran parte de las escenas de la película.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Como ya se ha visto, Michael pertenece a varias a la vez: referenciales (sociales, míticos, alegóricos), y anafórico. Por una parte, está relacionado con la concepción social de la mafia de los años cuarenta en Norteamérica, por otra, es el reverso tenebroso del sueño americano en términos sociales, y además se convierte en un mito al vender su alma, labrándose la condición de persona malvada, siendo a su vez una alegoría de la corrupción humana. Es por ello un personaje multidimensional, complejo, y rico en matices.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Michael en primer lugar reniega de las acciones de su familia hablando con Kay en la boda de Connie.

Más adelante, Michael salva a su padre en el hospital de una muerte segura. Éste hecho le catapultará a asesinar a los principales enemigos que intentaron matar a su padre.

Se marcha a Sicilia, donde comienza una nueva vida junto a Apollonia, pero ésta muere en un atentado.

Michael vuelve a Nueva York y se convierte en el nuevo *don*. Administra los intereses de su familia, y se encarga de que todos sus enemigos sean ejecutados.

Miente a Kay en lo que respecta a sus crímenes.

a.5.1.2. Dice

El hijo menor de la familia Corleone es un personaje que siempre anuncia sus objetivos. De esta manera:

Michael le dice a Kay en la boda de Connie que él no es como su familia. Le presenta a su familia como gente salvaje en comparación con él.

Más adelante, le promete a su padre en el hospital que no le va a pasar nada malo.

Ayuda a planear junto a sus hermanos y Clemenza el asesinato de Sollozo y Mckluskey.

Amenaza al padre de Apollonia con convertirse en su enemigo si no accede a entregar la mano de su hija.

Le dice a Don Vito que no tiene que preocuparse de nada, ya que él está al mando. Además le habla de lo inteligente que es su hijo.

Le dice a Fredo que no se ponga nunca de parte de aquel que se ponga en contra de la familia.

Hace saber al marido de Connie que es consciente de su traición, y por tanto, de su implicación en la muerte de Santino.

Miente a Kay y a Connie diciéndoles que no tuvo nada que ver con la desaparición del marido de Connie. Se muestra incluso violento con ella.

a.5.1.3. Piensa

En su pensamiento está su objetivo fundamental: proteger a su familia de la conducta traicionera de las demás familias que conspiran y atacan contra sus intereses. Su conflicto interior viene dado en las dudas al dar el primer paso serio en su transformación: matar a dos hombres en el restaurante. Al hacerlo, entrará en un mundo del que difícilmente podrá salir.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo.

En lo que dice que hace, destacaremos la conversación que mantiene con don Vito, en la que le recuerda que él se ocupa de todo.

Destacaremos en este apartado también lo que dice que no hace, ya que al final de la película le dice a Kay que no tiene nada que ver con los crímenes de los que habla Connie.

En lo que piensa de sí mismo, destacaremos una vez más lo que le dice a Kay al comienzo de la película, donde afirma que él no es como su familia. A lo largo de la película veremos cómo cambia ésta concepción que tiene de sí mismo.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1. Hacen

Don Vito mantiene a Michael al margen de sus negocios, pero el atentado contra su vida hará que finalmente su hijo menor se ponga al frente de la familia. De hecho, se convierte en su consejero una vez le ha cedido la corona del *don*.

Santino Corleone no toma demasiado en serio a Michael hasta que llega la hora de la verdad, y su hermano pequeño tiene que matar a Sollozo y McCluskey. Hasta ese momento, le mantiene protegido en la medida de lo posible.

Tom Hagen confía en Michael. Al principio trata de que el joven permanezca al margen, y su relación, una vez Michael coge el control, se tambalea por la decisión de éste último por el hecho de que su consejero sea Don Vito.

Fredo Corleone tiene gran estima a Michael, a pesar de las discrepancias que llegan a tener con Moe Green.

Connie Corleone odia a Michael al final de la película, ya que le culpa de la muerte de su marido, Carlo Rizzi.

Apollonia se enamora de Michael, y por ende, se acaba casando con él. Este matrimonio será el que le traerá la muerte.

Kay quiere a Michael; por eso se termina casando con él. Tanto es así, que le cree cuando éste le miente al final de la película con respecto a las acusaciones de Connie.

Sollozo y McCluskey no toman en serio a Michael. El segundo le pega en la puerta del hospital en el que se encuentra Don Vito.

Moe Green falta al respeto a Michael y la familia Corleone.

Las demás familias de Nueva York no tienen en cuenta a Michael, ni lo que supone que él se quede al cargo.

a.5.2.2. Dicen

Vito le llega a decir a Michael que él era el hijo que quería que llegase más alto en la política.

Santino Corleone le dice a Michael lo que tiene que hacer en todo momento. Se sorprende con la actitud de Michael, y señala que su hermano también se toma las cosas por lo personal.

Tom Hagen le dice a Fredo, llegado el caso, que Michael está al mando de la familia.

Fredo Corleone le dice a Michael lo mucho que se alegra de verle a su llegada a Las Vegas, aunque un poco después le lleva la contraria en cuanto a sus formas con Moe Green.

Connie Corleone dice de Michael que es un asesino delante de Kay. Le acusa de haber matado a su marido.

McCluskey y Sollozo hablan de Michael como un aliado y no como una amenaza. El primero se refiere a él como un buen chico. Sollozo le llega a decir que él mismo está en sus manos.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Vito tiene a Michael como su hijo predilecto. Es él quien le salva la vida en el hospital, y quien le venga y más adelante lidera a la familia. Siente gran afecto hacia su hijo menor, y eso lo vemos a través de la forma en la que se comporta con él; especialmente en la conversación que mantienen poco antes de la muerte de Vito.

Santino Corleone piensa que su hermano no sirve para llevar los negocios de la familia, aunque valora el coraje que demuestra enfrentándose a Sollozo y McCluskey. Siente gran afecto y trata de cuidarle, cumpliendo así su rol de hermano mayor.

Tom Hagen siente gran respeto hacia Michael. Le intenta mantener alejado de las trifulcas entre bandas, y más adelante le sirve como consejero una vez ha fallecido Vito.

Fredo Corleone aprecia en gran medida a Michael, y hará todo lo posible por contentarle. Prueba de ello es la fiesta que le tiene preparada a su hermano cuando llega a Las Vegas.

Connie Corleone apenas se deja ver con Michael. Es al final de la película cuando muestra todo el odio que le tiene por haber matado a su marido.

McCluskey y Sollozo apenas toman en serio a Michael; para ellos, el chico no es nadie. Eso es lo que nuestro personaje utilizará a su favor.

a.5.3.2 Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Michael se enfrenta a los intereses de las demás familias de Nueva York por hacerse con el poder y conseguir los contactos de los que gozan los Corleone.

a.5.3.3 Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Vito Corleone apoya a Michael. Le quiere mucho, y tenía el objetivo de que su hijo se convirtiese en alguien poderoso.

Apollonia es la primera esposa de Michael. Le ama, aunque su historia de amor será corta debido a su trágica muerte.

Kay apoya a Michael en todo, ignorando quién es realmente el hombre con el que se ha casado.

Tom Hagen apoya a Michael en todo lo que hace. Es su mano derecha una vez su padre ha fallecido. Fredo también está a la total disposición de Michael, aunque su posición es menos importante en la familia.

Connie llega a odiar a Michael, culpándole de la muerte de su marido delante de Kay. Es la más distanciada de todos hacia nuestro personaje.

Santino quiere mucho a Michael, aunque no es consciente de todo lo que es capaz su hermano. En cierta forma, le subestima.

Don Tomassino ayuda a Michael a vivir seguro en Sicilia, y le informa de las noticias que llegan de EEUU.

a.5.3.4 Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Michael se rodea de su familia para llevar a cabo su propósito, que es situarla en una posición privilegiada que no suponga riesgos para la misma. Sus padres y sus hermanos (a excepción de Connie) apoyarán el camino por el que se embarca nuestro antihéroe.

a.5.4. Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

Michael es el líder de su familia en la recta final de la película. Las familias rivales acaban siendo aplastadas por el liderazgo y la astucia del personaje que nos ocupa. Gracias al rol de patriarca que hereda, el engranaje de la familia Corleone funciona correctamente; él es quien hace que ese motor funcione como debe, y organiza las venganzas como y cuando quiere, siendo perfectamente ejecutadas.

a.6.- El personaje en cuanto a su modelización**a.6.1.- El ser de Michael Corleone: Ser y estar: Modalidad óptica.****Relaciones entre el ser y el parecer:****Es y parece = verdadero**

Michael es y parece un Corleone, ya que finalmente actúa como tal, anteponiendo los intereses de su grupo a cualquier otra cosa.

Es y no parece = oculto

Es un asesino en potencia y no lo parece. Aprovecha la reputación que tiene de hombre ajeno a los conflictos de su familia para tender una trampa a un gángster y a un policía. Finalmente, les asesina.

No es y parece = mentira

Michael no es un buen marido y lo parece. Miente a Kay al final de la película, completando así el camino que le deja en el lado oscuro de la sociedad. De hecho, es justo después de éste hecho cuando los suyos le saludan como padrino.

No es y no parece = falso

No es un mal hijo y no lo parece. En todo momento actúa para ayudar y vengar a sus familiares. Vela siempre por ellos, aunque eso suponga su propia perdición.

6.2.- El hacer de Michael Corleone: Modalidad factitiva. Relaciones del hacer con el hacer**Hacer hacer**

Michael hace que Kay aparezca en la célebre fotografía de familia en la boda de Connie.

Hace que un amigo de su padre se haga pasar por gángster para que nadie entre al hospital.

Hace que Sollozo y McCluskey caigan en una emboscada.

Hace que el padre de Apollonia le acepte como yerno mediante amenazas.

Hace que Tom Hagen no sea el consejero de la familia mientras su padre está con él.

Hace que Carlo Rizzi reconozca que fue cómplice de la muerte de Santino.

Hace que sus hombres acaben con sus enemigos en las demás familias.

Hacer no hacer

Michael hace que los enemigos de los Corleone no asesinen a su padre cuando éste está en el hospital.

Hace que su padre no siga ejerciendo como el patriarca de la familia Corleone.

Hace que Kay no crea una sola palabra de lo que dice Connie de él.

No hacer hacer

Michael no consigue evitar que asesinen a Apollonia.

No hacer no hacer

No permite que su padre no esté protegido.

No permite que sus enemigos no sean castigados.

a.6.3.- Modalidad competencial Relaciones entre el saber y el hacer de Michael Corleone:

Saber hacer

Sabe ayudar a su padre cuando más lo necesita éste. Es capaz de reaccionar rápidamente para evitar que nadie entre en el hospital y compincharse con el amigo de Vito.

Sabe dirigir a la familia una vez está al mando. Así lo vemos una vez vuelve y reorganiza a los suyos.

Sabe cómo deshacerse de los enemigos de la familia Corleone. Así lo demuestra al final de la película.

Saber no hacer

Sabe no tomar parte en los negocios de la familia al comienzo de la película.

Sabe no faltar al respeto a quien no debe. Lo demuestra cuando habla con el padre de Apollonia.

No saber hacer

No se da el caso.

No saber no hacer

Michael no sabe no proteger a su familia. Lo demuestra a lo largo de la película, cuando protege a su padre en primer lugar, y más adelante, cuando se hace cargo de las gestiones de los Corleone, eliminando a sus enemigos más acérrimos.

6.4.- Modalidad referente a la voluntad. Relaciones entre el querer y el hacer de Michael Corleone:

Querer hacer

Michael quiere proteger a su familia frente a la rivalidad de las demás familias de Nueva York.

Querer no hacer

Michael quiere no perder a Kay. Por eso, a su vuelta se casa con ella y forma una familia.

No querer hacer

Michael no quiere tener nada que ver con los negocios de los Corleone al comienzo de la película.

No querer no hacer

Michael no quiere no ajustar las cuentas pendientes que tiene su familia con sus enemigos.

a.7.- El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.**a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión****a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Michael Corleone(sustancia del plano del contenido)**

Michael Corleone no tiene una ideología política determinada; en el mundo de los Corleone, sobrevive el más astuto. Esa es la fuerza de la jungla de asfalto en la que reinan. En su estructura familiar destaca la jerarquía sobre la que se sustenta el patriarca o padrino. La cosa Nostra se organizaba tal y como se hacía militarmente en la antigua Roma.

Ante todo, el sistema que nos presenta esta película, es un sistema totalmente corrupto e hipócrita. Todo depende de los intereses de unos y otros; el fuerte destruye al débil, sin más que añadir.

a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:**a.7.1.2.1 Acciones**

El personaje pasa de ser considerado un héroe de guerra, a convertirse en el más poderoso y temido capo de la mafia.

Tras el atentado perpetrado hacia su padre, Michael actúa para protegerle cuando éste lo necesita estando hospitalizado.

Más tarde, asesina a sangre fría a aquellos que trabajaban en perjuicio de su familia: Sollozo y McCluskey.

Huye a Sicilia para capear el temporal mientras su familia afronta las trifulcas derivadas del doble asesinato, y ahí se acaba casando con Apollonia.

Desgraciadamente, su mujer muere a causa de una bomba en el coche que tenían prevista para él. Tras este desafortunado evento, nuestro personaje vuelve a Nueva York.

Se hace cargo de los designios de la familia Corleone, ya que su hermano Santino ha sido asesinado, y la fuerza de su padre ha mermado en el país.

Manda asesinar a todos los enemigos de la familia, saldando así todas las cuentas que tenían los Corleone pendientes, incluyendo en ésta venganza a Moe Green, propietario de un casino en Las Vegas, y a su cuñado, Carlo Rizzi, culpable en parte de la muerte de Santino.

Miente a Kay acerca de los crímenes que ha cometido y tras esto, finalmente, es considerado por los suyos como el nuevo *don*.

a.7.1.2.2. Espacio

La película comienza en Nueva York, donde Michael realiza sus primeros acercamientos hacia el crimen organizado. Pasa después el personaje a pasar una etapa en Sicilia, y finalmente concluye en Nueva York, donde asumirá de forma definitiva el liderato de la familia Corleone. Es ahí donde recibirá el testigo de su padre; en el mismo despacho que él regentaba. Dicho esto, se procederá a señalar el simbolismo de cada lugar, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de éste antihéroe:

-Casa de los Corleone: abarca varios de los momentos más importantes de la película, así como del personaje que nos ocupa. Es el lugar donde la familia Corleone toma todas las decisiones que aseguran su destino.

Es un lugar oscuro y sombrío, señal del mal que se fragua en su interior. No hay que olvidar que nuestro personaje trabaja en un mundo oscuro, donde el crimen, el robo y la extorsión son las claves del progreso. Es ahí

donde tiene lugar la degradación moral de Michael; es su infierno particular, donde él se erige como rey del mismo. Se nos presenta siempre repleto de gente: de la familia, y de los hombres que trabajan para la misma. Destaca el despacho de su padre, en el que toma las decisiones que marcan su trágico destino como patriarca de la familia.

Michael aparece aquí siempre arropado por su familia y sus hombres. Nunca está solo. La última vez que le vemos aquí aparece rodeado de sus sicarios, dando la espalda a Kay, su mujer. En la Figura a.7.1.2.2.1, observamos los alrededores del lugar al comienzo del filme, en medio de la celebración de la boda de Connie.

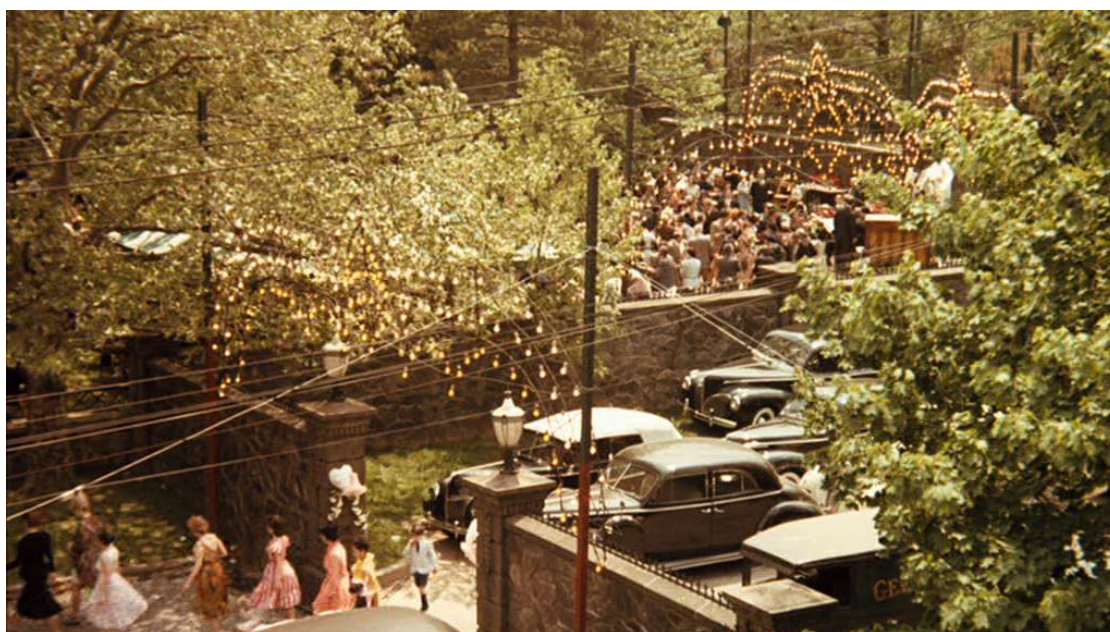


Figura a.7.1.2.2.1: La boda de Connie trae gran afluencia de gente a la casa de los Corleone.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

-Nueva York: ciudad oscura y tétrica conforme vamos conociendo a Michael. Al comienzo no es un entorno oscuro para nuestro personaje, pero poco a poco es más tenebroso. Es el escenario de autodestrucción de Michael y su entorno personal. Ahí es donde sufre primero la violencia a manos de la policía, y donde se ejecutan sus venganzas al final de la película.

Michael rara vez aparece solo; al comienzo siempre va con Kay, y más adelante, con los hombres que tiene a su cargo. En la Figura a.7.1.2.2.2, se observa la Iglesia en la que se bautiza al sobrino de Michael, mientras las venganzas se cumplen en diversos lugares. En este lugar, Michael renuncia falsamente al mal, iniciando su terrible andadura hacia el camino que nunca quiso seguir.



Figura a.7.1.2.2.2: Iglesia del bautizo del sobrino de Michael.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Hospital: Michael va al hospital para visitar a su padre, y comprueba con horror que no hay nadie que le proteja de una muerte segura a manos de la mafia.

En el hospital, Michael da el primer paso hacia la protección de su familia, ya que salva a su padre de una muerte segura a manos de otros gángsters. Este acontecimiento le dará el empujón para emprender los crímenes que cometerá más tarde. Es un lugar sombrío y tenebroso, potenciado por la soledad de la noche y el mal que en ella se mueven los criminales. Lo vemos así tanto dentro como fuera de él. A su vez, todo

esto potencia el amor filiar entre Michael y Vito, así como la amistad de los Corleone para con sus protegidos, en este caso, Enzo el pastelero.

Aparece acompañado en todo momento, ya sea por la enfermera, como por su padre, y por Enzo. En la Figura a.7.1.2.2.3, defiende el lugar del ataque de los enemigos de su padre, montando guardia para tal fin.



Figura a.7.1.2.2.3: Michael vigila el hospital en el que está Don Vito ingresado.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Restaurante Louis: situado en el Bronx, es el restaurante italiano es donde Michael se inicia como asesino, acabando con la vida de Sollozo y McCluskey. Es un entorno familiar y cotidiano, facultades que aprovechan los Corleone para llevar a cabo su venganza sin levantar sospechas de antemano.

La iluminación de este lugar es neutra, aunque, como en el resto de la película, el ambiente alberga cierta oscuridad que acompaña a Michael; no hay que olvidar que es el lugar a través del cual comienza el descenso a los infiernos de Michael. En la Figura a.7.1.2.2.4, Michael ha asesinado a los traidores. En breves se marchará.



Figura a.7.1.2.2.4: Michael ha cometido doble asesinato.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.



Figura a.7.1.2.2.5: Exteriores del pueblo de Corleone.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Sicilia: como se puede observar en la Figura a.7.1.2.2.5, es lugar bañado por el Sol del Mediterráneo, contrasta mucho con el entorno neoyorquino. Michael viaja a este lugar para huir de los problemas de su

familia y evitar su propio asesinato. Ahí conoce a Apollonia, mujer de la que se enamora y con la que se acaba casando.

Aquí aprende a valerse por sí mismo como Corleone, llevando a cabo sus primeras amenazas. Supone por tanto el lugar en el que se da su transición interior, forjándose como fugitivo y capo de la mafia.

Michael aparece siempre acompañado de los lugareños. Nunca está solo.

-Las Vegas: lugar luminoso en cuanto a sus interiores de hotel que contemplamos. Michael da algunos de sus primeros pasos como patriarca en éste lugar. Supera sus obstáculos lejos del seno de su familia, en Nueva York. Michael está siempre acompañado por los suyos, aunque éstos no estén siempre de acuerdo con sus decisiones. En la Figura a.7.1.2.2.6, Fredo intenta que Michael rectifique su postura con respecto a Moe Green, sin éxito.



Figura a.7.1.2.2.6: Fredo discute las decisiones de Michael.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 10625. *El padrino*. 1972. Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.7.1.2.3. Tiempo

La película alberga varios años desde que comienza hasta que termina. Lo vemos a través de la creación de la propia familia de Michael, donde

observamos algo crecido a su hijo, Anthony. Por otra parte, la duración de la película en sí es de 170 minutos aproximadamente. El marco temporal incluye a la historia en los años cuarenta; más concretamente a los años que siguieron a la 2ª Guerra Mundial, siendo la boda de Connie en 1945.

Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal. Durante el transcurso de la película, no contemplamos los acontecimientos desde puntos de vista propios de los personajes de manera que el tiempo se dilate o se repita desde distintos puntos de vista. El narrador cuenta la historia mostrando los acontecimientos tal y como son en su orden y de manera externa a los propios personajes.

Las elipsis utilizadas no suelen abarcar demasiado tiempo. Destacaremos varias: por una parte, la que hay desde que Michael se marcha hasta que Vito vuelve a su casa, englobando así varias semanas. Por otra, encontramos otra elipsis de tres años desde la conversación de Michael con Kay tras llegar de Sicilia, hasta la entrada definitiva de Michael en el poder de la familia. Lo sabemos porque el hijo de Michael tiene 3 años cuando muere Don Vito más adelante. Por último, señalaremos la elipsis de 6 meses entre la conversación entre Michael y el resto de la familia en su despacho una vez está al mando, hasta que vuelve de Las Vegas tras ver a Moe Green.

A continuación, quedará destacado el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Casa de los Corleone: Está presente a lo largo de toda la película, por lo que ocupa todo el tiempo que abarca la misma, aunque de forma intermitente. Ahí, Michael inicia el camino para convertirse en el sucesor de su padre. Es el lugar donde inicia y ejecuta su declive. Observamos prácticamente todas las estaciones del año sobre la casa de los Corleone, por lo que la meteorología no ocupa un lugar importante sobre el lugar. También se observa el entorno tanto de forma diurna como nocturna, por

lo que no es especialmente simbólico el momento del día. Salvo las elipsis mencionadas anteriormente, no destaca ningún recurso temporal utilizado en éste lugar.

-Nueva York: presente a lo largo de toda la película, tanto a nivel diegético, como fílmico, exceptuando los momentos en los que Michael va a Sicilia y Las Vegas. Observamos todas las estaciones del año a lo largo de la película, ya que en el apartado temporal es bastante amplio para ello. Existe un **sumario** en el que se suceden las muertes de los cabecillas de la mafia mientras el sobrino de Michael está siendo bautizado. Es un evento importante tanto a nivel narrativo como del propio contenido de la historia que justifica su presencia excepcional en éste apartado.

-Hospital: ocupa apenas una hora de la historia, y aproximadamente 7 minutos en la pantalla. No obstante, es un acontecimiento importante que marcará el porvenir de nuestro personaje.

No se contempla ninguna herramienta narrativa del tiempo utilizada en esta parte de la película. El lugar es mostrado de noche, por lo que afecta a la visión oscura del lugar, favoreciendo el miedo en Michael. La climatología no supone ningún valor añadido al personaje.

-Restaurante Louis: alberga aproximadamente 5 minutos en pantalla, y algunos minutos más en la propia historia. No observamos ningún recurso narrativo, a excepción de la pequeña elipsis de la que parte esta escena. Es una escena que se sucede en la noche, lo cual aporta intimidad a los personajes que vemos, y sobre todo, a Michael, que en este momento se adentra en su versión más oscura de sí mismo. La climatología no afecta a nuestro personaje en modo alguno.

-Sicilia: abarca un año en la historia, y aproximadamente 15 minutos en el total de la película. Observamos el lugar en unas condiciones climáticas muy buenas; es un lugar soleado, pudiendo relacionar esto con las estaciones de primavera y verano.

La mayoría de las escenas son diurnas; reflejan un severo contraste con la oscuridad de Nueva York, tanto en acontecimientos, como en la propia fotografía. Hay elipsis entre unos momentos y otros, pero no observamos ningún otro elemento temporal utilizado.

-Las Vegas: abarca un par de días en la historia, y aproximadamente 7 minutos de película. Lo vemos de día, y el clima es favorable a nuestro personaje. Michael intenta convencer a Moe Green de que haga lo que le propone. No ningún recurso utilizado en lo referente al tiempo, y es un acontecimiento **singulativo**.

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine,radio, televisión...)
(sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1 Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia....): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2 Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión:

a.7.1.4.1 Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, se comentarán las escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Boda de Connie Corleone: La secuencia con la que comienza la película representa el mundo cotidiano de los Corleone. En ella no hay ningún elemento a destacar en lo que se refiere al orden y a la duración de los acontecimientos. Con respecto a la frecuencia, concretamente es **singulativo**, ya que ocurren una vez en la historia y en el discurso.

-Asesinato de Sollozo y McCluskey: Michael asesina a sangre fría al policía corrupto y al mafioso. No se observa ningún elemento a destacar en lo referente al orden y la duración, ya que todo transcurre en orden cronológico y sin manipulación. En lo referente a la frecuencia, es un acontecimiento **singulativo**, ya que se da una vez en la historia y en el discurso.

-Nueva vida en Sicilia: engloba la llegada de Michael a Corleone, junto con su boda con Appolonia y vida marital, hasta el asesinato de ésta. Como en los casos anteriores, todo transcurre de manera cronológica y sin manipulación del discurso. Todos los acontecimientos importantes aquí son de naturaleza **singulativa**, pues acaecen una vez en la historia y en el discurso.

-Enfrentamiento con los miembros de la familia: Michael expone sus intereses a los suyos, y éstos se resisten a aceptarlo. No hay manipulación en cuanto a herramientas de orden y duración en el discurso, y es un acontecimiento **singulativo**.

-Enfrentamiento con Moe Green: Los intereses de Michael se enfrentan a los de Moe, y discuten. No hay manipulación del discurso, y es un acontecimiento **iterativo**.

-Venganza contra las otras familias: Michael ajusta las cuentas de la familia Corleone ordenando asesinar a los líderes de las demás familias. Mientras él preside el bautizo de su sobrino, se suceden las muertes acordadas: las escenas se muestran mediante un montaje paralelo, pero el orden es cronológico. Destacaremos el **sumario** en el ámbito de la duración, ya que observamos el proceso de ejecución de los crímenes en varias fases en cada caso; crímenes que giran en torno al bautizo en el que está nuestro personaje.

El acontecimiento es **singulativo**, ya que todo lo que ocurre se da una sola vez en la historia y en el discurso.

-Michael miente a Kay: Nuestro personaje asegura a su esposa no tener nada que ver con los crímenes de los que le acusa Connie. No hay nada destacable en términos de orden y duración, mientras que, en lo referente a la frecuencia, es, una vez más, un acontecimiento **singulativo**.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

Las figuras retóricas más importantes presentes en Michael Corleone son las siguientes:

1) Figuras de adición

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: Michael se repite a lo largo de la película en el plano audiovisual.

-Antinomia: Contradicción entre dos principios racionales o entre dos preceptos o leyes: conflicto entre los códigos sicilianos y los que marcan la ley.

-Enumeración: acumulación de expresiones que significan una serie de todos o conjuntos, o también una serie de partes de un todo, o una relación de elementos diversos, semejantes u opuestos: ordena las muertes de los principales mafiosos rivales.

-Paradoja (antilogía o endiasis): Antítesis superada que hermana ideas contrarias en un solo pensamiento. Absurdo aparente, pleno de sentido: el hijo más alejado de Don Vito y de la mafia, y acaba siendo su sucesor.

-Repetición diseminada: Reiteración diseminada en un texto de una o varias palabras o expresiones: se refiere varias veces a la frase en la que dice que hará una oferta que alguien en concreto no podrá rechazar.

2) Figuras de supresión

-Elipsis: Omisión de expresiones exigidas por la Lógica y la Gramática, pero que no son absolutamente necesarias para captar el sentido del texto. Este se sobreentiende por el contexto: viajes de ida y vuelta de Sicilia.

-Laconismo: Reducción del discurso a lo esencial, tal como hablaban los espartanos: da órdenes a los suyos sin explicar del todo sus planes.

3) Figuras de sustitución

-Ambigüedad: Efecto semántico producido por ciertas características de algunos textos que permiten más de una interpretación simultánea, sin privilegiar ninguna de ellas. Será el lector el que elija una sobre las

demás: Michael se muestra ambiguo con Carlo antes de enviarle a su muerte.

-Comparación (símil): Se establece una relación entre dos términos en virtud de una analogía o semejanza entre ellos: Vito compara a sus hijos cuando habla con Michael.

-Préstamo: Uso de términos pertenecientes a otras lenguas: Michael habla en italiano en varias ocasiones.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

La película que nos ocupa pertenece al género de *cine negro*, completada por la tragedia shakesperiana de degradación de los personajes, en especial, de Michael Corleone. El director Francis Ford Coppola supo aunar ambas tendencias, conformando un drama desencadenado en tragedia que se consumará con las siguientes partes de la saga. Michael, en esta entrega, nos ofrece una visión de cómo una persona con un férreo código moral finalmente pasa al otro lado de la línea que separa el bien del mal.

Dicho género promueve la narración de las peripecias de personajes autodestructivos: personajes que actúan obedeciendo a un fin práctico y eficaz para ellos, pero que grosso modo les conducen a la perdición.

Michael Corleone no es una excepción a este respecto, ya que la película finaliza con él como antihéroe convencido. Ha logrado el éxito en sus objetivos, pero se ha perdido a sí mismo por el camino.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Michael Corleone es un personaje muy complejo que parte con un rol ciertamente secundario al comienzo de la película, pero que, conforme ésta avanza, va logrando más protagonismo tanto a nivel interno (diegético), como externo. Simboliza la historia del ángel caído, de aquel que vivía por y para el bien que, por motivos determinados, pasó a convertirse en la enfermedad que una vez trató curar. El personaje tiene su reflejo en la propia novela de *“El padrino”* (2012), de Mario Puzo, siendo un reflejo de la forma de vida, junto al resto de la familia Corleone, de la mafia italiana presente en Estados Unidos.

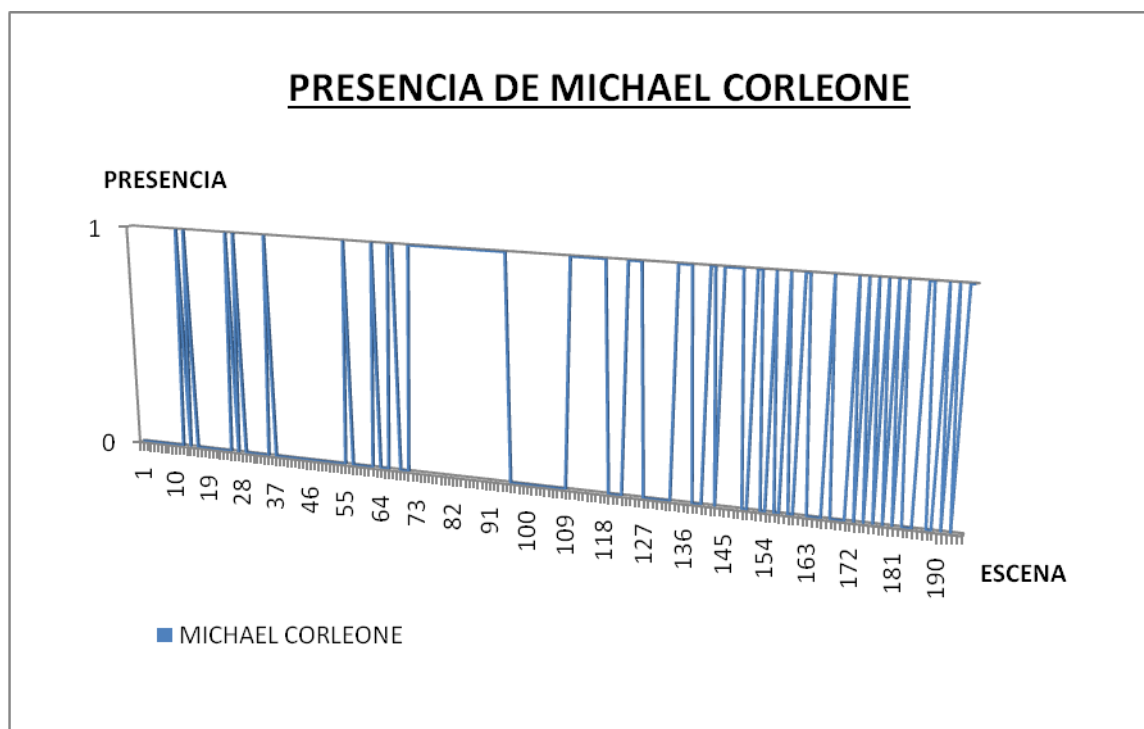
Michael se convierte en un demonio porque deja que sus debilidades y ambiciones se ceban con él. Es un instrumento a través del cual observamos la dualidad entre dos tendencias: el bien y el mal, siendo ésta última la triunfadora, que arrasa con todo el mundo de nuestro personaje.

El miedo a que hagan daño a su familia, y más concretamente, a su padre, determinará su transición al lado oscuro del sueño americano; aquel en el que se prospera social y económicamente mediante el uso de la fuerza, la violencia, y la mentira. Michael no se dará cuenta de lo que suponen sus acciones hasta verle en la última parte de la saga, donde se arrepiente de sus pecados de forma tardía. Termina siendo el protagonista de la película, y el portador del mensaje principal de la misma. Y con ello, es el protagonista de la saga que continuará en dos películas más.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Michael Corleone

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

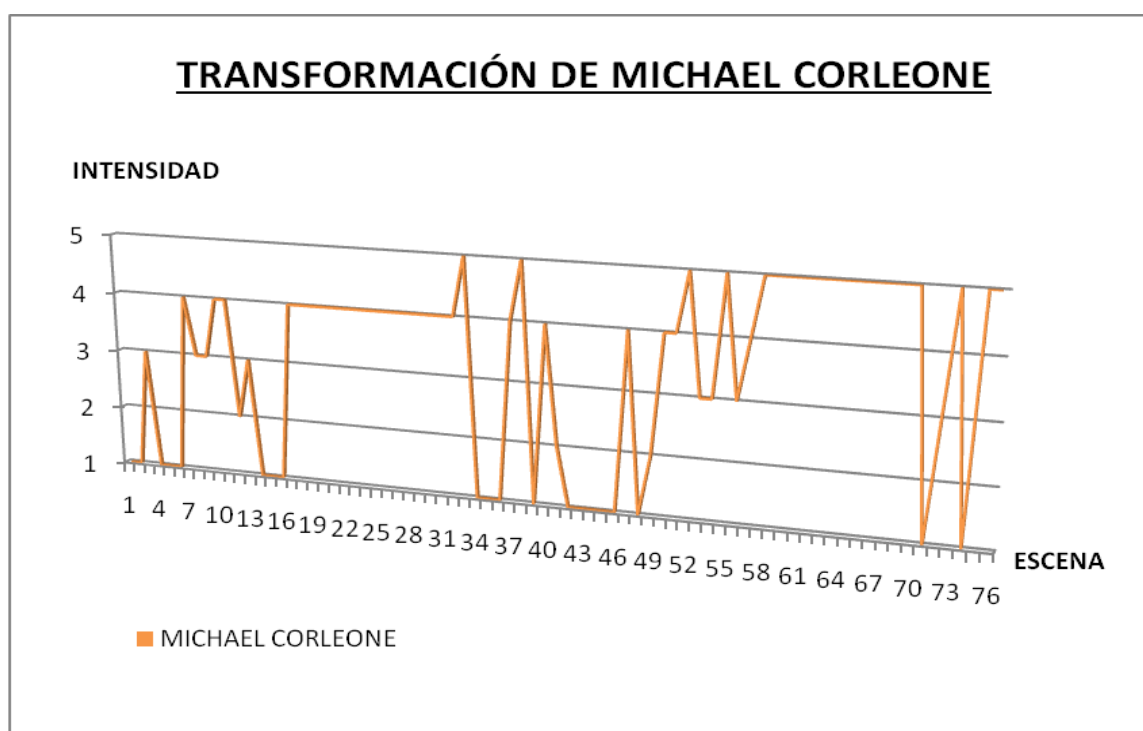
- La película consta de 196 escenas.
- Michael aparece en 76 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia continuada de Michael le confirma como principal, pero al ocupar de inicio un rol secundario (que gana protagonismo a lo largo del filme), le pasa factura en la vista global de la obra. La siguiente gráfica aprovechará estos datos para aplicar una valoración únicamente a las escenas en las que aparece

Michael, de forma que se constituirá un gráfico con su transformación en la película.

b.2- Transformación de Michael Corleone:

Gráfica b.2.1.Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica podemos comprobar el proceso de cambio de Michael Corleone como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

- Alcanza el nivel máximo (5) un total de 7 veces: cuando mata a Sollozo y Mckluskey; cuando anuncia al padre de Apollonia sus nuevas

intenciones; más tarde, cuando discute con los miembros de la familia sus primeras decisiones como el nuevo *Don*; se enfrenta a Moe Green y a Fredo en Las Vegas al informarle de sus intenciones; luego, ordena ejecutar a todos sus enemigos durante el bautizo de su sobrino; más tarde, en el momento en que se encarga de que Carlo pague por la muerte de Santino; y, finalmente, cuando miente a Kay respecto a las acusaciones de Connie.

-El conflicto interno (4) está presente con regularidad a lo largo de la historia hasta el tramo final de la misma, especialmente en los acontecimientos que anteceden al asesinato de Sollozo y Mckluskey.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje en forma de conflicto (3) (sean éstos amigos o enemigos), se muestran de manera esporádica, destacando varias en el primer tramo de la gráfica, y entre los encuentros de Michael con los suyos ya como *Padrino*.

-Las relaciones más externas (2) a modo de conflicto apenas existen en el camino de Michael; vemos alguna escena de este tipo especialmente en el primer tramo de la gráfica, antes de la irrupción del conflicto interno; y más adelante, antes de la llegada de Michael a Nueva York.

-La ausencia de conflicto (1) tiene más presencia antes de la llegada de Michael a Nueva York. Durante las venganzas observamos un par de escenas de ésta naturaleza.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas.

- El primer pico se refiere al asesinato de Sollozo y Mckluskey, que atentaron contra la vida de Vito. Esto forma parte de la fase de *acontecimiento cero*.
- El siguiente pico se corresponde con el reconocimiento de Michael de sus pretensiones para casarse con Apollonia, y comenzar así una nueva vida. Esto forma parte de la fase de nueva misión.
- Los dos picos siguientes se refieren a los siguientes momentos: en primer lugar, cuando Michael discute con los suyos el futuro de la familia, y en segundo, cuando discute con Moe Green y su hermano acerca de las futuras posesiones en Las Vegas. Esto forma parte de la fase de *enfrentamiento*. la *superación de la prueba final*.
- Los tres últimos picos se corresponden con: la venganza de Michael sobre sus enemigos mientras él renuncia al mal en el bautizo de su sobrino (es el pico más longevo). El siguiente se refiere a la venganza sobre Carlo; y el último, con la mentira hacia Kay, negando la culpabilidad que le achaca Connie sobre las muertes de los mafiosos y de Carlo. Entran todos en la fase de *superación de la prueba final*.

Cabe reconocer que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que se decían anteriormente en el bloque 3 del estudio previo, y que por tanto son perfectamente válidas en este caso. Las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos los conflictos del personaje.

4.2.2.2 EL PADRINO, PARTE II

Película: *El padrino, parte II* (1974), dirigida por Francis Ford Coppola. Escrita por Francis Ford Coppola y Mario Puzo.

Michael Corleone

En esta película, Michael prosigue su caída moral en el lado más violento de la sociedad. Se enfrentará a las traiciones características de este mundo, y a una seria crisis matrimonial.

Cuando acaba la película, contemplamos cómo el protagonista que nos ocupa ha cometido los crímenes más atroces hacia lo que él más valora: la familia.

Resumen de la película

Además de ser una secuela, es una precuela, ya que, por una parte cuenta la historia de la administración de la familia ejecutada por Michael Corleone, y por otra, narra los momentos más importantes de Vito Corleone, desde su niñez en Sicilia, hasta su consolidación en Nueva York.

Michael Corleone ahora dirige a la familia desde el lago Tahoe, donde tiene una mansión que a la vez es la prisión de su esposa, Kay, ahora embarazada de su tercer hijo. Tras la comunión del hijo mayor, Michael sufre un atentado en su propio dormitorio. La búsqueda del culpable le lleva a recorrer varios puntos de la geografía estadounidense, consiguiendo una alianza con el temido Hayman Roth, de Miami.

Con Roth irá a Cuba para cerrar un negocio que supuestamente les beneficiará a todos. Michael confirma sus sospechas de que el viejo mafioso está detrás de su atentado, y le engañará para que piense que son amigos. Con lo que no cuenta, es con averiguar accidentalmente que el traidor que ayudó a que los

delincuentes irrumpiesen en su dormitorio no es ni más ni menos que Fredo Corleone, su hermano mayor.

La revolución estalla en Cuba, y Hyman Roth se salva milagrosamente de los planes que había hecho Michael, que se ve obligado a poner tierra de por medio cuanto antes. Por su parte, Kay no es feliz con la vida que Michael le da. A la vuelta de Michael, su hermanastro Tom le dice que la mujer tuvo un aborto. El protagonista comienza a plantearse si finalmente perderá a su familia. Todo a su alrededor comienza a desmoronarse: las cosas se complican para Michael cuando Frank Pentangeli, engañado por los hermanos Rosatto, traiciona a los Corleone y testifica contra ellos frente a las autoridades de EE.UU. Michael deja a Fredo fuera de la familia por todas las complicaciones que le ha traído. No quiere verle nunca más.

De vuelta en el juicio, el protagonista se las ingenia para salir ileso del proceso amenazando a Pentangeli con matar al hermano mayor de éste. Al hacerlo, el sujeto testifica a favor de Michael, negando que éste sea el patriarca de la mafia. Pero la sombra se cierne igualmente sobre la familia: Kay informa a Michael de que van a divorciarse. Fue ella quien provocó el aborto, ya que no quería traer al mundo a otro niño que creciera en medio de todo ese ambiente criminal. Michael entra en cólera; le impedirá llevarse a sus hijos cueste lo que cueste.

Tras la muerte de la madre de Michael, éste se reconcilia en el funeral con Connie y con Fredo, pero el afán vengativo de Michael no se apaciguará aún: ordena matar a Hyman Roth a su vuelta a EE.UU., y hace que Frank Pentangeli se suicide aun estando custodiado por el FBI. Kay se marcha del lado de Michael, que directamente, le cierra la puerta en las narices.

Lo último que hace en su ajuste de cuentas, justo antes de que termine la película, es ordena la muerte de su hermano, Fredo.

Paralelamente a la historia de Michael, se cuenta también la de Don Vito, partiendo del asesinato de la familia de éste cuando era tan sólo un niño y huyendo a América como tantos otros inmigrantes en busca de una vida mejor.

Ya en Nueva York, el chico prosperará, casándose y teniendo varios hijos, trabajando en una tienda del barrio italiano de la ciudad. Pero la tranquilidad se termina cuando Don Fanucci entra en escena; un hombre que extorsiona a trabajadores y pequeños maleantes, amenazándoles de diversas formas si no le pagan un tributo.

Vito se convierte en un ladrón, y sus intereses llegan a enfrentarse a los de Fanucci. Se cansa de las amenazas del tipo, y lleva a cabo un plan que finaliza con él mismo matando a Fanucci en la entrada de su casa.

Finalmente, Vito emprende un negocio de aceite de oliva con varios compañeros. Al viajar a Sicilia para ver a familiares y cerrar negocios, no duda en vengar la muerte de su familia asesinando a los mafiosos de la zona. Don Vito se erige así como una persona muy respetada y una poderosa influencia allá a donde va.

Completado el resumen de la película, se procederá a mostrar en análisis del personaje Michael Corleone, cuyos parámetros serán los mismos que se han visto hasta ahora. Se observará pues cómo ha cambiado este personaje con respecto a la primera parte de la saga, y su transformación a lo largo de ésta segunda parte.

a) Análisis de parámetros

a.1.- El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Michael es un personaje de sexo masculino de mediana edad, de entre 30 y 40 años. El biotipo del personaje responde al de un hombre de negocios de los años cincuenta: un hombre fuerte y sano, en buena forma física, aunque no muy ejercitado. Tiene una presencia muy fuerte. Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena y pensativa, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Michael Corleone es un importante capo de la mafia italiana; pertenece a una clase social acomodada y rica edificada gracias a la familia Corleone, de la que es el patriarca. Es querido por los suyos, aunque aquellos a los que más quiere se intentan apartar de él. Tiene raíces sicilianas y es de raza blanca.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Como en la película anterior, Michael tiene un temperamento calmado, introspectivo. Nunca actúa sin pensar, y cuando lo hace, lo hace con decisión. En muy contadas ocasiones deja escapar su genio, pero siempre en momentos oportunos. Predomina su sensatez en todo caso.

a.1.3.1. Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a los problemas. Michael es un estratega en lo que a los negocios de la familia se refiere. Ahondando en la dimensión psicológica, es un reflexivo extravertido, ya que no oculta sus objetivos y es un buen líder a lo largo de la película. Está al tanto de todo lo que ocurre a su alrededor, y tiene gran pericia para acertar en sus pronósticos. Se adelanta siempre a sus enemigos, y por ello sabe cómo actuar en todo momento.

Jamás antepone los sentimientos a la lógica; aunque eso signifique asesinar a un miembro de su familia. Lucha para que los suyos no corran peligro, y su desgracia es que haciendo esto es como la pierde.

a.1.3.2.- Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que nuestro antihéroe se enfrenta es al de poder mantener unida a la familia ante los problemas que van surgiendo. Cuando se entere de que Fredo le ha traicionado, dudará de hacer lo que piensa que debe hacer, que es matar a su hermano, aunque finalmente lo hará. Le dará vueltas a la idea de perder a su familia; algo que sin duda le aterra.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Michael es de nuevo Al Pacino. Ofrece una interpretación contenida y fría, que consigue hacer de la inexpresividad la expresión de la pura maldad. Su estatismo predomina durante toda la película, y sólo se rompe en contadas ocasiones, cuando pierde los papeles y grita a alguien debido a su desesperación y a su cólera.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles *tags*: Destaca el tono de voz tenue pero penetrante del personaje de Michael en esta entrega de la saga.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

Lo más destacable en este apartado, es que el personaje que ocupa este análisis responde a un perfil estético propio de los años cincuenta.

a.1.5.1. *Tag* característico: no se da el caso.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Michael es fría y calculadora. Los silencios son aliados de su forma de ser, ya que sabe escuchar y habla únicamente cuando verdaderamente es necesario hacerlo. Muestra reflexión y paciencia en su comportamiento; todo ello dispuesto para el mal.

a.1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Michael es un personaje individual que trabaja para el bien de su familia: los Corleone. Como líder que es, toma las decisiones siguiendo su propio criterio. Los demás no tienen nada más que hacer que obedecerle, y quien se aparta del camino marcado por Michael, es fulminado. En todo caso, representa a la institución de la mafia de la época; representa los intereses económicos de un grupo de delincuentes que se enriquecen a base de extorsionar y chantajear a quienes se proponen. Ocupan el poder mediante sus influencias, corrompiéndolo a su antojo.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Michael Corleone.

La originalidad del personaje radica en que, para conseguir un objetivo tan loable como el de proteger a su familia, Michael ejerce el mal a su alrededor. Es un hombre que transita las sombras generando la muerte con el fin de asegurarse de que su familia está a salvo. La contradicción es que, al hacer esto, acaba perdiendo a su mujer, que le abandona, y a su hermano, al que asesina por haberle traicionado. Si en la primera parte comienza traicionándose a sí mismo, en la segunda prosigue esa traición, destruyendo aquello que con tanto esmero construyó su padre.

Su tragedia es que siempre hay traidores y envidiosos a su alrededor, y aunque pretenda que los Corleone gocen de una posición legal, esto es algo que no llega a ocurrir en ningún momento. En definitiva, Michael lucha contra un mundo que poco a poco le va dando la espalda. Las pérdidas de su mujer y su hermano no son sino una metáfora del proceso de autodestrucción que vive a lo largo de ésta película.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:**a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.**

Teniendo en cuenta las acciones de Michael Corleone, se dirá que responde una vez más al perfil de falso héroe de Vladimir Propp:

La esfera de acción del falso héroe comprende también la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción frente a las exigencias del donador, siempre negativa (E neg.) y, en tanto que función específica, las pretensiones falaces (L). (Propp, 1985: 106)

Michael busca restablecer el equilibrio en la familia tras el atentado; necesita encontrar al traidor de su entorno para limpiarlo y proteger a su mujer e hijos. Sus ansias de poder se asemejan a las pretensiones falaces de las que habla Propp en su definición.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Michael cumple con su cometido en todas sus secuencias; pone siempre por delante sus pretensiones, pretendidamente justas y razonables para él. De ésta manera, impone su criterio allá a donde va, y elimina del camino a quien se opone a él y a su plan.

Como padrino que es, no se deja amedrentar por nadie; así lo demuestra al comienzo de la película en su conversación con el senador, o con su mujer, Kay, a la que cierra la puerta en sus narices al final de la película, e incluso con la expulsión de Fredo y su posterior asesinato.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Es el mafioso más temible en la película; el más calculador y frío con sus enemigos. Procura engañar a Hyman Roth para que piense que es su amigo y más tarde matarlo, en lugar de asesinarle directamente. De ésta manera, Michael es un estratega de la muerte para con su principal enemigo. Más adelante, aun habiendo vencido, decide matar a Roth sea como sea.

Es un líder capaz de matar a su hermano con tal de obedecer sus propios principios. Por ello no duda en arrasar con todo si la situación lo requiere, aunque luego pueda tener remordimientos.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Michael nunca quiso convertirse en el padrino y líder de los Corleone, pero la fidelidad hacia su familia hizo que se hiciese con las riendas de la familia, convirtiéndola en una de las más poderosas de EEUU. Se quitó de encima a sus enemigos del pasado eliminándolos a todos a la vez, de manera que tiene ya múltiples crímenes sobre sus espaldas.

Ha tenido dos hijos por los que siente devoción, pero que no impedirán que lleve a cabo verdaderas atrocidades.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: Michael quiere encontrar al traidor de su familia, así como al artífice del atentado sucedido en su dormitorio. Así se lo dice a Frank Pentangeli una vez está seguro de que su enemigo es Hyman Roth. Su venganza será meditada, reflexionada; sin actos compulsivos.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: el antihéroe consigue llevar a cabo su misión: encuentra al traidor en su familia y consuma su venganza contra sus enemigos.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto.

a-2.5.4.1.- A favor del antihéroe: eutélico: La consecución se da a favor de Michael, que termina eliminando a sus oponentes.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Destacan en este apartado varias acciones que diferencian a este personaje de otros parecidos:

Por una parte, Michael no asesina directamente a su enemigo más temible, sino que lo acerca para sí, haciéndose pasar por su amigo, para finalmente darle el golpe cuando menos se lo espere. Jamás se precipita en sus acciones, y procura no ser predecible para nadie. Michael es, ante todo, un estratega.

Ordena asesinar a su propio hermano, a pesar de los principios que rigen su vida con respecto a la familia y a la lealtad hacia la misma. No deja de traicionarse a sí mismo siguiendo una serie de valores equivocados, que poco a poco le sumen en un infierno en el que él termina reinando.

a.3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.**a.3.1 Presencia inicial****a.3.1.1 Situación preestablecida.**

Se corresponde con la fiesta con la que abre la historia de Michael, posterior a la comunión de su hijo, Anthony. El padrino se reúne con políticos y miembros de otras familias para hacer negocios el día de la primera comunión de Anthony. Luego, permanece con su gente, su familia, y sobre todo, con su mujer, Kay, tal y como se puede ver en la Figura a.3.1.1.1.



Figura a.3.1.1.1: Michael baila con Kay.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Michael sufre un atentado en su dormitorio cuando se dispone a acostarse: se percata Kay de que las cortinas están descorridas, y acto seguido el dormitorio es acribillado desde el exterior.

Afortunadamente, nadie sale herido del incidente. Les pillan a todos desprevenidos, y el caos se apodera de ellos sin que puedan hacer nada. Michael protege la vida de su mujer en la medida de lo posible y, milagrosamente, salen ilesos del ataque. En la Figura a.3.1.2.1, Michael cubre a Kay con su cuerpo durante el atentado.



Figura a.3.1.2.1: Michael protege con su cuerpo a Kay.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.3.2.- Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Michael tiene que encontrar por una parte al traidor de su familia, y por otra, al verdadero artífice del atentado. Así se lo confirma a Frank Pentangeli, al afirmar que fue Roth el que organizó todo el entuerto.

La misión del protagonista a partir de ahora será acercarse a Hyman Roth lo suficiente no sólo para ajustar cuentas con él, sino también para descubrir al traidor de los Corleone. Aunque mantiene una conversación similar con Roth en Miami juato antes que ésta, es aquí donde revela sus intenciones, ya que tiene claro quién es el traidor, y ya puede hacer

planes. En la Figura a.3.2.1.1, se observa a Michael conversando del tema con Frank Pentangeli, quien pondrá de su parte para que Michael pueda seguir con lo planeado.



Figura a.3.2.1.1: Michael conversa con Frank Pentangeli sobre lo ocurrido y lo que está por venir. Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.3.2.2 Conocimiento del "nuevo medio"

El antihéroe viaja a Cuba con otros empresarios y mafiosos para hacer progresar sus negocios. Fingirá amistad con Roth, e intentará matarle sin éxito la noche de año nuevo en la que triunfa la revolución. No obstante, el momento más importante para Michael es aquel en que descubre que el traidor de su familia era su hermano Fredo, quien se delata accidentalmente. Michael parece digerirlo bien dentro de lo que cabe; no es una situación que le ponga en riesgo a él ni a nadie en ese momento.

No puede esperar apenas para decirle a Fredo el daño que le ha hecho siendo su hermano. Éste se asusta, y terminará separándose de Michael con el caos que se origina. A partir de ahora, nada será igual para el protagonista, que tendrá que lidiar con una situación totalmente nueva.

Michael se ha adentrado en un infierno en el que ya ni su propio hermano es de fiar, y pronto contemplará la peor cara de su cada vez más nocivo entorno.

En la Figura a.3.2.2.1, vemos la reacción de Michael (a la izquierda) cuando Fredo se delata (a la derecha).



Figura a.3.2.2.1: Michael descubre que el traidor de su familia es Fredo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.3.3.-Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Esta fase se traduce en varios momentos decisivos del protagonista, que actúa en base a todo lo que ha aprendido de su experiencia en Cuba. Son acontecimientos que marcan un antes y un después en la familia Corleone: por un lado se encuentra la escena en la que habla con Fredo sobre lo sucedido; charlan acerca de quién le engañó para actuar en contra suya, y le pregunta sobre sus posibilidades en el juicio. Fredo le

reconoce los celos que siente al ser el hermano mayor y no tener poder de decisión en la familia. Finalmente, Michael echa de su vida a Fredo por haberle traicionado. En el siguiente enlace (en versión original) está la escena en cuestión: http://www.youtube.com/watch?v=5Weaop_aiTg.

En segundo lugar, tras salir airoso del proceso judicial, tiene lugar la discusión con Kay, en la que ésta confiesa que abortó voluntariamente para terminar con el matrimonio. Michael no piensa consentir que se lleve a sus hijos. En la Figura a.3.3.1.1, tras haberle pegado una bofetada, Michael advierte a Kay que no se llevará a sus hijos.



Figura a.3.3.1.1: Michael discute con Kay sobre sus hijos.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

a.3.4.- Presencia Final

a.3.4.1 Superación de la prueba final

Michael traiciona sus valores por mantener intactos sus principios: ordena la muerte de Hayman Roth; hace que Pentangeli se acabe

suicidando mediante Tom; desprecia a Kay dándole con la puerta en las narices, y, finalmente, ordena asesinar a Fredo, su propio hermano. Podemos ver éste último hecho en el siguiente enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=AO-VFDYy9Rk>.

Michael se consolida así como verdadero antihéroe que es, aunque su conciencia le torture tal y como se puede ver en la siguiente imagen, tras recordar momentos con Fredo. En la figura a.3.4.1.1, le observamos introspectivo al respecto de recuerdos con Fredo y sus hermanos:



Figura a.3.4.1.1: Michael permanece introspectivo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

El proceso de transformación del personaje ha dejado a Michael en un punto de total destrucción; sus decisiones vengativas le han dejado sin mujer y sin hermano mayor.

a.4.- El personaje en cuanto a signo**a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticios:**

a.4.1.1. Históricos: No se da el caso. Podemos señalar que la película explora el entorno histórico de la mafia de los años cincuenta del siglo pasado, adaptándola a hechos reales acaecidos en la época. Un ejemplo de ello es que Michael vive el inicio del régimen de Fidel Castro cuando visita Cuba.

a.4.1.2.-Sociales: Michael Corleone, junto con su familia, representa el lado oscuro del sueño americano; conseguir el éxito en la vida a base de lucha y sacrificio haciendo el mal. Es un importante artífice de la corrupción política que asola al país por culpa de la mafia.

a.4.1.3. Míticos: Michael se erige como el líder de la familia mafiosa más poderosa de EEUU. Así le describen incluso durante el juicio en el que es procesado. Durante la película termina de consolidar su imponente figura ante sus enemigos. Es verdaderamente intocable. El mal que no conoce límites a su obra.

a.4.1.4. Alegóricos: este personaje resulta ser una alegoría de lo que supone la traición a los valores en los que cree. Traiciona su propia concepción de la familia al alejarse de su mujer y matar a su hermano Fredo.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

No se dan cita en el caso de Michael, ya que no hace de narrador en el filme.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Michael Corleone es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película y por ende, el que sustenta gran parte de la narración.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Como ya hemos visto, Michael pertenece a varias categorías: signos referenciales (sociales, míticos, alegóricos), y anafóricos. Es un firme exponente social de la mafia de la década de los años cincuenta del S. XX, que explotaba todos los recursos que encontraba disponibles, incluyendo políticos, empresarios, etc. Supone el lado opuesto del sueño americano, pues prospera haciendo el mal. Por eso se convierte en un mito, ya que es malvado, haciendo siempre lo más práctico para salir airoso de sus problemas gracias a su frialdad. Es esa maldad la que le lleva a continuar traicionándose a sí mismo y al entorno que está empeñado en proteger. Es por ello una alegoría de la perdición, de la autodestrucción.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.- Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Michael planea meticulosamente sus acciones. Calcula todos los riesgos y beneficios de sus acciones. Rara vez dice lo que piensa a los suyos; sólo cuando está completamente seguro de sus ideas lo hace. Destacaremos sus siguientes acciones:

Deja a Tom Hagen al cargo de la familia mientras él está fuera de la ciudad por negocios.

Se une a Hyman Roth para engañarle y así tenerle cerca y poder vengarse de una manera factible sin que éste se lo espere.

Se asegura de salir indemne del juicio en el que es procesado mediante el hermano de Pentangheli, y más tarde deja a Fredo al margen de la familia por haberle traicionado.

Se separa de Kay e impide que ésta se lleve a sus hijos con ella. Perdona a su hermana Connie, y por otro lado, manda asesinar a su hermano Fredo.

a.5.1.2. Dice

El protagonista defiende a su familia a capa y espada; en primer lugar amenaza al senador que ha insultado a los Corleone.

Le dice a Connie que le decepcionará si se casa con el tipo con el que sale actualmente.

Le dice a Tom Hagen que no quiere recelos entre ellos, y reconoce que le admira.

Pacta con Roth hacer cuanto sea posible para que sus negocios no se hundan, mientras que le comunica a Pentangeli que le va a tender una trampa a Roth.

Le comunica a Fredo al llegar a Cuba que Roth piensa asesinarle esa misma noche, por lo que piensa matarle. Al descubrir la traición de su hermano mayor, Michael le dirá más tarde que le ha roto el corazón.

Consulta a su madre si Vito pensó en la posibilidad de perder a la familia.

Declara delante del tribunal que le juzga que no está relacionado con la mafia, y que espera que limpien su nombre cuando todo acabe.

Discute con Kay; le dice que no se llevará a sus hijos. Ésta discusión será la separación de la pareja.

Le dice a Fredo que no quiere volver a verle en sus posesiones; para él, ya no es su hermano.

a.5.1.3.- Piensa

En su pensamiento está su objetivo fundamental: ajustar cuentas con el traidor de su familia y eliminar al cabecilla del atentado de su dormitorio.

La familia está por encima de todo, y tratará de evitar riesgos que la pongan en peligro.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de si mismo.

En lo que Michael dice que hace, citaremos al comienzo la amenaza que dedica al senador cuando afirma que le fulminará si vuelve a meterse con su familia.

Más adelante, es necesario subrayar la declaración que lleva a cabo en el juicio, dejando claro que es un patriota ejemplar que no está relacionado con la mafia.

Le dice a Kay que jamás permitiría que ella y sus hijos se marchasen. Trata así de retenerle a su lado.

En lo que piensa de sí mismo, vemos cómo intenta convencer a Kay de que puede cambiar, que ha descubierto que tiene fuerzas para hacerlo.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1. Hacen

Hyman Roth compra a Fredo a través de Johnny Ola para asesinar a Michael, aunque no lo consigue. Le presta una falsa amistad, sin saber que Michael es consciente de su traición.

Frank Pentangeli está a disposición de Michael, intentando pactar con los hermanos Rosatto, tal y como el patriarca le ordena, pero los acontecimientos que le siguen a esto hacen lógica su traición. Acusa a los Corleone ante el FBI, pero en el último momento se echa atrás por miedo a que hagan daño a su hermano.

Fredo traiciona a Michael para satisfacer su ego personal. Trata con Johnny Ola, que no le avisa de que piensan matar a Michael.

Tom Hagen obedece a Michael; se queda al cargo de la casa y de la familia mientras Michael está fuera, actuando como el patriarca durante parte de la película. Más adelante, le defiende en los juicios que se celebran contra el padrino, y le demuestra fidelidad ante otras ofertas.

Connie odia a Michael al comienzo de la película, pero finalmente se reconcilia con él, asegurándole que piensa cuidarle.

Kay aborta para terminar con Michael, y un tiempo después, tras comunicárselo, le pide el divorcio en medio de una fuerte discusión.

a.5.2.2. Dicen

Hyman Roth dice a Michael que van a hacer historia. En Cuba, se refiere a él con afecto haciendo referencia a su padre, Vito.

Tom Hagen le dice a Michael que siempre trató de portarse como un hermano con él. Además, le defiende frente a Kay cuando se queda al mando de la familia, y por supuesto habla bien de él frente al tribunal al defenderle de las acusaciones de Pentangeli y Ciccio.

Fredo habla con Michael y le confiesa que le odió. Lamenta no haberse llevado mejor con él. Más adelante, una vez se destapa su traición, reprocha a Michael que no se le tenga en cuenta en los asuntos importantes de la familia.

Frank Pentangeli se refiere a Michael como traidor cuando tiene el lugar el incidente con Carmine en el bar. Él hablará de los Corleone a las autoridades.

Connie le dice a Michael al final de la película que le perdona; le compara con su padre, diciendo que cuida de todos como lo hizo su padre. Además, le suplica que perdone a Fredo.

Kay le confiesa el aborto voluntario del niño del que estaba embarazada, y rechaza seguir viviendo tal y como lo hace con él.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Hyman Roth piensa que puede engañar y matar a Michael.

Fredo piensa que puede interceder por Michael para lograr tratos positivos para la familia y para él mismo.

Frank Pentangeli piensa que Michael le ha traicionado por sus negocios con Hyman Roth.

Tom Hagen piensa que Michael es un buen líder; en ningún momento se plantea dejar a la familia, aunque tiene oportunidades para ello.

Connie pasa del odio al amor por su hermano a lo largo de la película; al final, será su mayor apoyo.

Kay piensa que Michael es un monstruo. Así se lo deja claro en la discusión en la que le confiesa que tuvo un aborto provocado.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes

a.5.3.1. Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo.

No se da el caso. Lo que Michael busca no es un objetivo compartido con ningún enemigo. Nadie quiere proteger a su familia tanto como él.

a.5.3.2. Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Michael se enfrenta a Hyman Roth, y trata de matarle de forma premeditada una vez descubre que es su enemigo. Roth hace lo mismo hacia Michael y manipula ciertos hilos para intentar deshacerse del patriarca de los Corleone.

Kay se opone a seguir con Michael y perpetuar la farsa que es su matrimonio.

Frank Pentangeli se opone a Michael por error, testificando en contra suya ante juicio, y acusándole al FBI.

Fredo se enfrenta a su hermano por pura avaricia de poder.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Tom Hagen ayuda a Michael en todo lo posible. Se queda al cargo de la familia cuando Michael se marcha de viaje, tal y como nuestro protagonista le pide.

Frank Pentangeli se propone seguir las órdenes de Michael al comienzo de la película.

Connie termina poniéndose del lado de Michael, prometiéndole cuidar de él hacia el final de la película.

Al Neri es un fiel servidor de Michael. Está a su lado durante toda la película, y es el encargado de ejecutar a Fredo.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Aunque cuenta con todo el poder de decisión, Michael necesita de la colaboración de Al Neri y Tom Hagen para llevar a cabo sus planes con Hyman Roth, Frank Pentangeli, y Fredo Corleone.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

Es factible hablar de rivalidad entre dos grupos de mafiosos: los liderados por Michael Corleone, y los liderados por Hyman Roth. Ambos mantienen en principio una estrecha amistad, pero no es más que una farsa que cubre una trama de corrupción y exceso de ambición. La hipocresía reinará en esta relación basada en el interés y el dinero.

Finalmente, será Michael Corleone el que triunfe sobre su oponente, que simplemente quería matarle para tener más dinero y poder.

a.6.- El personaje en cuanto a su modelización**a.6.1.- El ser de Michael Corleone: Ser y estar: Modalidad óptica.****Relaciones entre el ser y el parecer:****Es y parece = verdadero**

Es y parece un hombre de negocios italoamericano: lo vemos a lo largo de la película. Además, es y parece sospechoso de multitud de crímenes.

Es y no parece = oculto

Es un asesino y no lo parece. Por muchas fechorías que comete, su imagen pública queda restituida tras las acusaciones de Frank Pentangeli.

No es y parece = mentira

No es compasivo y lo parece. Lo vemos en el falso perdón que procura a Fredo en el funeral de su madre, ya que al final de la película ordena su asesinato.

No es y no parece = falso

No es un mal padre y no lo parece. No le vemos ni un solo mal gesto con sus hijos a lo largo de la película. Los protege para asegurar el buen futuro de la familia; así se refiere a ellos cuando habla con Tom.

a.6.2.- El hacer de Michael Corleone: Modalidad factitiva. Relaciones del hacer con el hacer**Hacer hacer**

Michael hace que Tom Hagen se haga responsable de la familia mientras el primero está fuera de la ciudad.

Michael hace que Hyman Roth crea que es su amigo en sus negocios con Cuba.

Michael hace que Pentangeli le obedezca, y es por eso que éste cae en la trampa de Hyman Roth.

Hace que Kay quiera dejarle y se provoque a sí misma un aborto.

Hace que se cumpla su venganza sobre Hyman Roth, Fredo, y Pentangeli.

Hacer no hacer

Michael hace que Pentangeli no mate a los hermanos Rosatto.

Hace que Pentangeli no testifique en su contra en el juicio.

No hacer hacer

Su negativa a abandonar los negocios sucios provoca que Kay finalmente quiera dejarle. Su familia se rompe.

No hacer no hacer

No permite que su venganza sobre sus enemigos se quede sin cumplir.

a.6.3.- Modalidad competencial, Relaciones entre el saber y el hacer de Michael Corleone:

Saber hacer

Michael sabe cómo gestionar los sucesos que siguen al atentado. Habla con Roth y con Pentangeli, y razona las conclusiones que dictan su comportamiento a partir de ahí.

Saber no hacer

Sabe no tratar los temas importantes de su matrimonio con su mujer; en especial, el que hace referencia al aborto que sufre.

No saber hacer

No sabe perdonar a su hermano Fredo por los errores que ha cometido, y por eso acaba ordenando su muerte.

No saber no hacer

No sabe deshacerse del mundo de la mafia, aunque le diga a Kay que piensa cambiar.

a.6.4.- Modalidad referente a la voluntad Relaciones entre el querer y el hacer de Michael Corleone:

Querer hacer

Quiere saber quién ha atentado contra él y quién es el traidor de su familia.

Querer no hacer

Quiere que Pentangeli no interfiera en los negocios que tiene entre manos con Hyman Roth.

No querer hacer

No quiere perder a su familia en el transcurso del acto judicial. Así le expresa sus dudas a su madre frente a la chimenea.

No querer no hacer

No quiere no hacer pagar a sus enemigos sus ultrajes, y cumple así su venganza contra todos.

a.7.- El personaje y los otros elementos del relato audiovisual.**a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión****a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Michael Corleone (sustancia del plano del contenido)**

La ideología de Michael Corleone es la de prosperar a cualquier precio; conseguir mayor poder sea como sea; asesinando si es necesario hacerlo. Corrompe a los políticos que necesita, como es el caso del senador de Nevada, que llega a convertirse en un buen amigo de los Corleone.

Al igual que en la entrega anterior, en su estructura familiar destaca la jerarquía sobre la que se sustenta el patriarca o padrino. La cosa Nostra se organizaba tal y como se hacía militarmente en la antigua Roma. Está en contra del movimiento revolucionario de Cuba, ya que obstaculiza sus intereses empresariales en la isla. Por tanto, el entorno ideológico de Michael es hipócrita y responde a los intereses prácticos de la familia.

a.7.1.2.-El personaje en relación con los elementos formales (forma del plano del contenido) del relato:**a.7.1.2.1 Acciones**

Michael pasa de trabajar por la unión de la familia, a destruir a la misma mediante sus acciones.

Es capaz de conseguir el apoyo de políticos importantes, tal y como lo vemos a lo largo de la película con el senador Pat Geary de Nevada.

Engaña a Hyman Roth para que crea que es su aliado, y matarle cuando menos lo espere.

Consigue salir impune del proceso judicial celebrado contra él amenazando de muerte al hermano de Frank Pentangeli.

Se termina separando de Kay, logrando la desestructuración de la familia Corleone por primera vez.

Ordena asesinar a su hermano y a Hyman Roth. También hace que Frank Pentangeli se suicide para pagar su deuda.

a.7.1.2.2. Espacio

Al abordar la película dos historias, nos centraremos en lo pertinente a Michael Corleone. La película comienza en la casa de los Corleone en el lago Tahoe. Celebran la fiesta posterior a la comunión de Anthony, hijo de Michael y Kay. Tras el fatídico atentado contra Michael, la acción se desplaza a Miami, donde Michael se reúne con Hyman Roth para hablar de negocios. Después, Michael marcha a Nueva York para visitar a Frank Pentangeli, a quien asegura que matará a Roth, aunque antes quiere tenerlo bien cerca para conocer su entorno.

El protagonista viaja a Cuba para llevar a cabo negocios con Hyman Roth y el gobierno del país. La revolución estalla, y se ve obligado a salir del país cuanto antes. Vuelve a casa, al lago Tahoe, y de ahí se moverá a Washington para el proceso judicial que tiene pendiente por culpa de Pentangeli.

Finalmente, regresará a su casa, donde permanecerá hasta el final de la película.

Dicho esto, se procederá a señalar el simbolismo de cada lugar, destacando los obstáculos y beneficios que ofrece para el camino de nuestro antihéroe.

-Casa del lago Tahoe: Gran parte de la historia de Michael Corleone transcurre aquí. Es un lugar tranquilo y sombrío; en él tienen lugar los más importantes eventos de la familia Corleone.

Es un entorno muy protegido, ya que Michael es un hombre poderoso que debe permanecer a salvo junto a su familia. Pero a la vez es el lugar donde se termina de traicionar a sí mismo de nuevo: es aquí donde tiene lugar su fatal desenlace: ahí pierde a su mujer y a su hermano. Es su infierno particular.

A lo largo de esta parte de la película, Michael aparece arropado por su familia y sus hombres. Nunca está solo, hasta el final, en el que le observamos cabizbajo y pensativo a raíz del asesinato de Fredo. En la Figura a.7.1.2.2.1, Michael llega a casa tras sus viajes de negocios.



Figura a.7.1.2.2.1: Michael llega a su casa en el Lago Tahoe.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Miami: Lugar en el que reside Hyman Roth, enemigo de nuestro protagonista. Es un entorno soleado y tranquilo. La casa de Hyman Roth es modesta y familiar; una contradicción importante, ya que este anciano esconde un mal y una violencia terribles. Es el lugar en el que Michael arranca su estrategia de tener cerca a su peor enemigo.

Michael siempre aparece acompañado; ya sea por su guardaespaldas, por Roth, o por la mujer de éste. En la Figura a.7.1.2.2.2, el protagonista charla con Hyman Roth en la casa de éste último.



Figura a.7.1.2.2.2: Michael charla con Hyman Roth sobre el atentado que ha sufrido recientemente.
Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.



Figura a.7.1.2.2.3: Michael se encuentra con Frank Pentangeli.
Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Nueva York: Michael vuelve a la ciudad para visitar a Fran Pentangeli. Observamos la ciudad en invierno. Nuestro protagonista avisa a Frank de sus planes hacia Roth, y le insta a no darle problemas para encontrar así al traidor de su familia.

Michael aquí encuentra aliados en su lucha contra Hyman Roth, aunque más adelante los perderá por los tejemanejes del citado enemigo. Aparece acompañado de Frank Pentangeli, por lo que, una vez más, Michael no está solo. En la Figura a.7.1.2.2.3, Pentangeli se encuentra a Michael al entrar en su sala de reuniones.

-Cuba (La Habana): Lugar cálido y soleado en el que observamos los negocios importantes que Michael y Roth llevan entre manos. Contrasta con el clima frío de EEUU. Michael planea matar a Roth, aunque la operación sale mal y triunfa la revolución liderada por Fidel Castro. Nuestro antihéroe descubre que el traidor de su familia no es ni mas ni menos que Fredo, su hermano mayor. En este lugar Michael es consciente de la gravedad de la traición. Nunca está solo; siempre aparece acompañado, especialmente de su hermano Fredo. En la Figura a.7.1.2.2.4, Michael está reunido con importantes empresarios.



Figura a.7.1.2.2.4: Michael charla con importantes empresarios sobre negocios en Cuba.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures.

-Washington D.C.: ciudad también gélida e invernal en el que transcurre el proceso judicial emprendido contra Michael Corleone por parte de

Frank Pentangeli en los tribunales. Ahí transcurre la salvación legal de Michael, que por supuesto siempre está acompañado de los suyos.

Por otra parte, en el hotel tiene lugar la gran discusión con Kay que desemboca en la separación de la pareja. Michael tampoco está solo aquí. En la Figura a.7.1.2.2.5, se observa el hotel en que se aloja Michael, un lugar ciertamente lujoso.



Figura a.7.1.2.2.5: Exteriores del Hotel Washington.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 11361. *El padrino, parte II*. 1974, Francis Ford Coppola. © Paramount Pictures

a.7.1.2.3. Tiempo

En primer lugar, cabe destacar que la duración de la película en sí es de aproximadamente 200 minutos. Se presentan dos historias, y por ende, dos líneas temporales: una corresponde a la de Michael Corleone en su continuación de la primera parte, mientras que otra cuenta la vida de Vito Corleone desde que llegó a Nueva York siendo un niño, hasta que siembra la semilla de la mafia.

Puesto que la historia que ocupa el análisis es la de Michael, abarcará únicamente su historia que abarca el año que transcurre de 1958 a 1959, y a lo

largo del mismo somos testigos del descenso a los infiernos de Michael Corleone.

Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal. Al final de la historia de Michael contemplamos un Flashback inducido por él mismo, en el cual Fredo es el único que le apoyaba por haberse alistado en el ejército para ir a la Segunda Guerra Mundial. El narrador cuenta la historia mostrando los acontecimientos tal y como son, de manera que no los vemos deformados por el punto de vista propio de ningún personaje. Las condiciones climáticas no influyen en el camino de Michael Corleone.

Las elipsis utilizadas no abarcan demasiado tiempo; se prolongan desde unos días, hasta varios meses. De ésta forma, desde que Michael termina el proceso judicial hasta la muerte de su madre, pasa el invierno casi en su totalidad.

A continuación, se señalará el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Casa del lago Tahoe: abarca gran parte de la película, tanto a nivel diegético, como externo. Observamos los cambios meteorológicos que acontecen a ésta localización durante casi todo un año. Principalmente lo vemos en invierno, donde el personaje está en el más profundo infierno, sumido en una crisis matrimonial y judicial. No hay recursos temporales utilizados a destacar en este lugar a lo largo de la película en términos de duración.

-Miami: abarca apenas un día o dos en la historia, y aproximadamente 5 minutos en la duración de la película en sí. El clima es más llevadero que en el lago; mucho más veraniego y menos frío. En éste lugar cálido encuentra a su peor enemigo: Hyman Roth.

Se encuentra un **sumario** desde la llegada de Michael a Miami, hasta la casa de Roth en coche.

-Nueva York: Como en el caso anterior, podemos suponer que ocupa apenas un día en la historia, y apenas 4 minutos aproximadamente en el total del filme. La estación del año en la que nos encontramos es el invierno, ya que está nevando cuando vemos entrar a Pentangeli. El hogar de Michael se muestra pacífico en su estancia; en Pentangeli encuentra a un amigo.

No se observa ningún recurso utilizado referente a la duración en ésta parte de la película, salvo las elipsis naturales entre escenas y/o secuencias.

-Cuba (La Habana): ocupa varios días en la historia, y 30 minutos aproximadamente en la duración total del filme. El clima es caluroso, propio del lugar geográfico en el que nos encontramos, aunque la estación siga siendo el invierno. Michael descubre en este páramo revolucionario que Fredo es el traidor de su familia, e intenta sin éxito asesinar a Hyman Roth.

Destacare el **sumario** en la presentación de la llegada de Michael a la isla, así como la pequeña **elipsis** que corta el trayecto para presentárnoslo en la reunión con los más importantes empresarios.

-Washington D.C.: comprende varios días en la historia, y 13 minutos aproximadamente en el filme. El clima no es tan frío como el del lago Tahoe, aunque la estación sea prácticamente la misma; incluso podría ser ya primavera.

No se destacan herramientas temporales a destacar en términos de duración, salvo las elipsis naturales entre escenas, presentes en toda la película.

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...) (sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia....): Es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): No es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, se seleccionarán escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Fiesta de la comunión de Anthony: Como decíamos previamente, ésta secuencia representa el mundo cotidiano de Michael Corleone. Todo transcurre de forma cronológica. En el apartado de repetición, esto responde a la categoría de **singulativo**, ya que ocurre una vez en la historia y una en el discurso.

-Atentado en la casa de Michael: Un tiroteo amenaza por un momento las vidas de Michael y Kay. Este acontecimiento marca un antes y un después en el personaje, que perseguirá una nueva meta.

El orden de las escenas es cronológico, y no hay nada que señalar en términos de duración. Como la acción se da tan sólo una vez en la historia y en el discurso, diremos que es **singulativo**.

-Michael viaja a Miami, Nueva York, y Cuba: Comienza la nueva misión de Michael: buscar al traidor de su familia y vengarse de Hyman Roth. El orden de los acontecimientos en esta parte de la película es cronológico; en lo que respecta a la duración, encontramos sendos **sumarios** en la llegada de nuestro personaje tanto a Miami, como a Cuba; así como pequeñas **elipsis** entre unos viajes y otros. Con referencia a la frecuencia, todo cuanto ocurre lo hace de manera única tanto en la historia como en el discurso, por lo que se darán cita acontecimientos **singulativos**.

-Michael se enfrenta a Pentangeli, Fredo, y Kay: Michael sale ileso del proceso judicial en el que le introduce Pentangeli; discute con Kay acerca del futuro de su matrimonio; y deja a Fredo al margen de la familia. Los acontecimientos se suceden en orden cronológico, sin alteración alguna, y no hay recursos destacables con respecto a la duración, salvo las **elipsis** presentes que dan paso y/o cierran dichas secuencias.

En términos de frecuencia, de nuevo son acontecimientos singulativos, ya que se dan una vez en la historia y en el discurso.

-Expulsión de Kay y asesinato de Fredo, Roth, Pentangeli: en éstas secuencias queda resuelto el personaje como antihéroe que es, consumando su descenso a los infiernos. En primer lugar expulsa a Kay de su casa, y después ejecuta su venganza contra aquellos que le

traicionaron. El orden de los acontecimientos se dispone de manera cronológica, mientras que en el ámbito de la duración no encontramos nada destacable. En lo que respecta a la frecuencia, no hay ningún recurso a destacar: son acontecimientos **singulativos**, como en los casos anteriores.

a.7.1.4.2.- Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

Las principales figuras retóricas presentes en Michael Corleone son:

1) Figuras de adición

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: Michael se repite en el plano audiovisual.

-Antanacalse (antanáclasis): Repetición de una palabra con dos sentidos diferentes. Michael repite su discurso con Roth y Pentangeli, acusando en cada caso al otro de traición.

-Gradación (clímax): Progresión ascendente o descendente de los distintos elementos en los diferentes planos, del contenido o de la expresión: Michael explota hablando con Pentangeli. Enfurecido, habla sobre su dormitorio.

-Paradoja (antilogía o endiasis): Antítesis superada que hermana ideas contrarias en un solo pensamiento. Absurdo aparente, pleno de sentido: Michael es traicionado por su propio hermano mayor.

-Paralelismo: Organización en paralelo de fonemas, palabras, formas gramaticales, estructuras sintácticas, elementos semánticos, cadencias rítmicas en el texto: la estructura de la historia es similar a la de la película anterior: comienzo en una fiesta, atentado, maquinaciones, venganzas.

-Paréntesis (interclusio, incidencia, interpositio): Se trata de intercalar una oración entera dentro de otra, sobrecargando así de elementos la línea central discursiva y haciéndola apartarse de la dirección primitiva del significado: Michael discute con Tom Hagen acerca del futuro de éste en la familia en medio de las maquinaciones de su venganza final hacia sus enemigos.

2) Figuras de supresión

-Elipsis: Omisión de expresiones exigidas por la lógica y la Gramática, pero que no son absolutamente necesarias para captar el sentido del texto. Este se sobreentiende por el contexto: aparte de las elipsis naturales entre escenas, las presentes en los viajes que realiza Michael. También en el tiempo que pasa desde que echa a Fredo de la familia hasta la muerte de su madre.

-Laconismo: Reducción del discurso a lo esencial, tal como hablaban los espartanos: Michael se muestra así cuando se muestra expeditivo y hace exigencias a los suyos. Un ejemplo es su conversación con Tom tras volver de Cuba.

-Reticencia (aposiopesis): Interrupción imprevista de un discurso una vez iniciado o anunciado el tema, si bien se presupone que se sobreentiende la idea: Michael corta a Kay en su discusión repetidamente.

-Silencio (borradura, emblanquecimiento, asemia): Omisión de una palabra completa representada gráficamente por (...) y oralmente por una inflexión de voz. Puede afectar a cualquiera de los planos del lenguaje: morfológico, sintáctico, semántico o lógico: Michael usa el silencio como arma expresiva en varios momentos, como en su falsa reconciliación con Fredo en el funeral de su madre.

3) Figuras de sustitución

-Ambigüedad: Efecto semántico producido por ciertas características de algunos textos que permiten más de una interpretación simultánea, sin privilegiar ninguna de ellas. Será el lector el que elija una sobre las demás: Michael es ambiguo al comienzo en sus intenciones con Roth y Pentangeli, pues a ambos confiesa las mismas intenciones contra el otro.

-Comparación (símil): Se establece una relación entre dos términos en virtud de una analogía o semejanza entre ellos: Michael es comparado con Fredo mediante los comentarios de éste último cuando discuten frente al lago sobre lo sucedido.

-Eufemismo: Perífrasis empleada para evitar una expresión penosa, desagradable, dolorosa, malsonante: Michael sale indemne del juicio mediante el secuestro del hermano de Pentangeli, sin que nadie sufra ningún daño. No hay amenazas de ningún tipo; el hombre es tan sólo un mensaje hacia Pentangeli antes de que testifique.

-Préstamo: Uso de términos pertenecientes a otras lenguas: Michael se comunica en italiano en varias ocasiones.

4) Figuras de intercambio o permutación

-Anacronía (analepsis o retrospección, prolepsis o anticipación o prospección): Desplazamiento de la cronología entre los hechos enunciados (lógica de la realidad) y su ordenación en la enunciación: contemplamos en este apartado la retrospección final de Michael en la que cuenta a sus hermanos que irá a la 2ª Guerra Mundial. Fredo es el único que le apoya.

a.7.1.4.3.- La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

El género que engloba esta historia es el de “cine negro”, aunque no es el genuino que se consolidara en los años cuarenta, sino que es una reformulación del mismo, mezclado con el tinte de una tragedia shakesperiana. Esto aporta mayor dramatismo a la película, a la par que profundidad. Somos así testigos de la caída de personajes autodestructivos que actúan de manera egoísta en nombre de un fin políticamente correcto: la familia.

El cine negro aporta esa visión protagónica de personajes autodestructivos que se mueven impulsados por deseos de dinero y poder, dando así rienda suelta a nuestros más oscuros instintos, ya que ello facilita que podamos identificarnos con tipos como Michael Corleone.

Así pues, el género favorece en este caso al vínculo entre el espectador y su lado más oscuro; el que nos ofrece Michael Corleone, junto con sus actos, sus engaños, sus conflictos, y sus venganzas.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Como en la entrega anterior de la saga, Michael Corleone se corresponde con el perfil de demonio, de ángel caído desarrollado en la Biblia que destruye todo lo que toca, sea o no su intención. El universo de Michael es oscuro y cada vez más corrompido; el mal que ejerce alcanza nuevos niveles de crueldad y tiranía. Actúa de forma sigilosa, pero firme con sus enemigos, y no

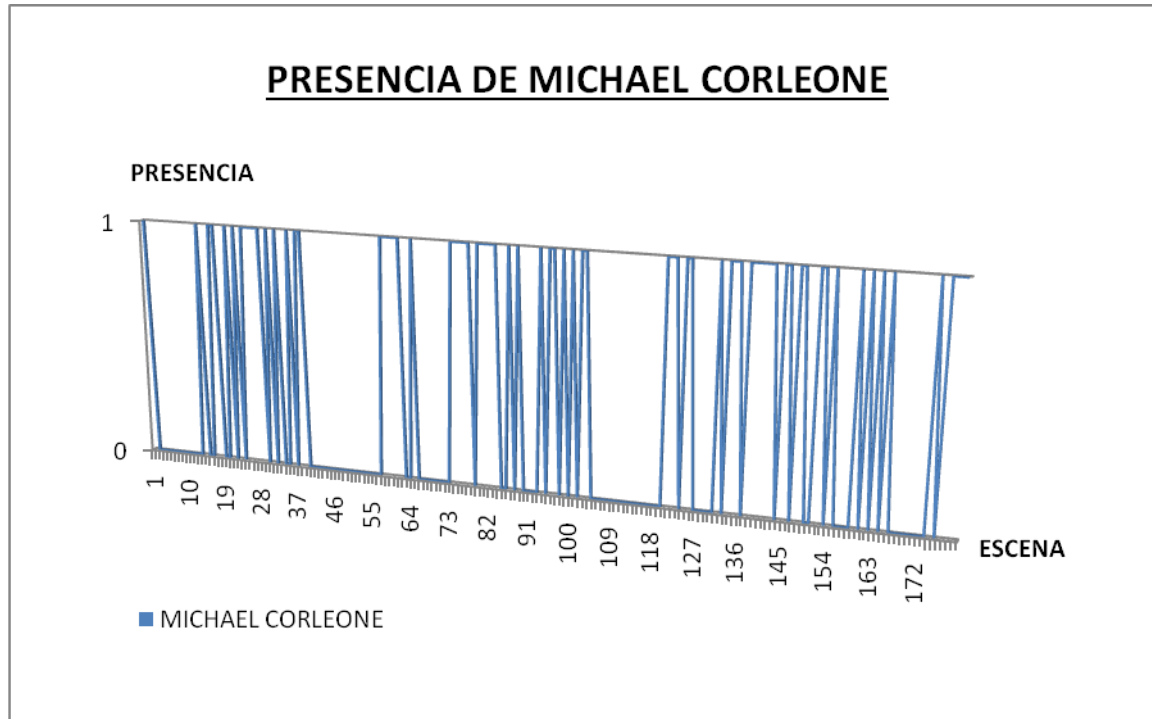
En esta película, el personaje continúa profundizando en ese infierno al que se asomó en la primera parte; en ésta va más allá; no sólo se traiciona a sí mismo, sino que traiciona los valores familiares que sustentaban su firme criterio. Destruye el motor que le hacía actuar tal y como lo hacía: su familia.

Es por ello un personaje que bebe de la tragedia al más puro estilo de Shakespeare; un hombre que carga con un funesto destino a sus espaldas, totalmente imposible de evitar. Aunque actúa a sabiendas de las consecuencias, es incapaz de ver que todo lo que hace va en su propio detrimento. El asesinato de su hermano Fredo le deja marcado al final de la película, y se convertirá en una parte importante de su conflicto interno en el futuro, ya que se sentirá culpable de todos sus pecados.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1-Presencia de Michael Corleone

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

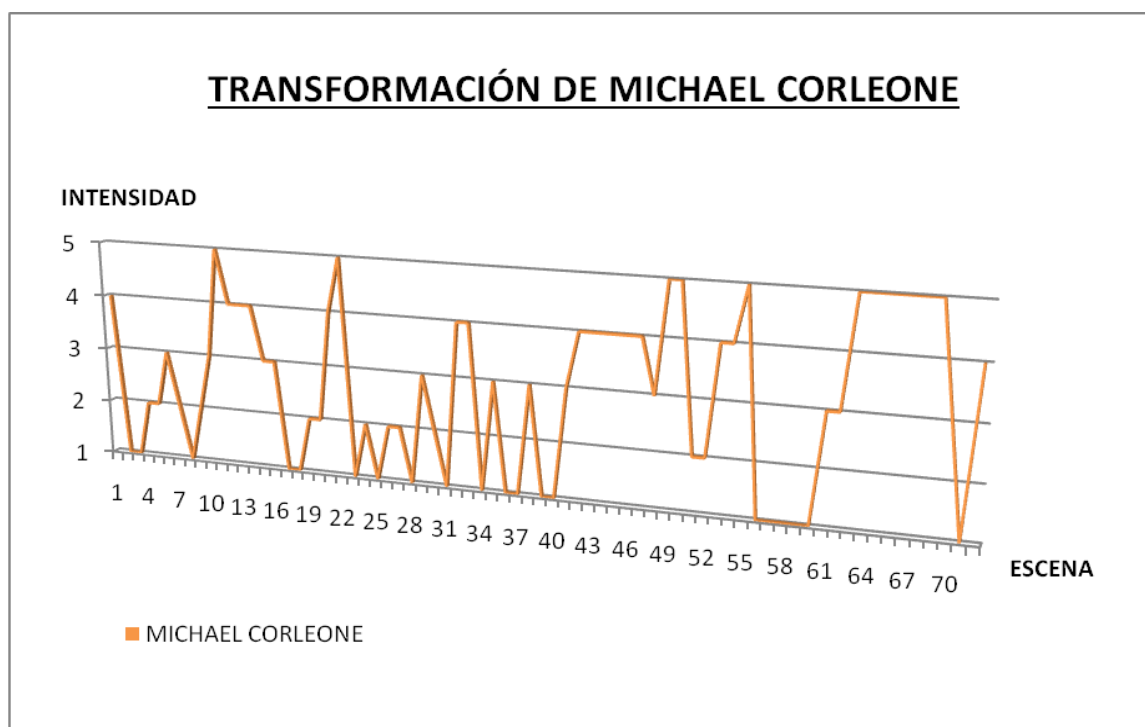
- La película consta de 181 escenas.
- Michael Corleone aparece en 72 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia continuada de Michael nos deja ver que ocupa un rol fundamental: es el protagonista de su historia. No obstante, el hecho de que ocupe menos de la mitad de las escenas se debe en gran medida a que la película abarca dos historias: la de Michael por un lado, y la de Vito, por otro. La gráfica centrada en la presencia del personaje servirá para la siguiente, pues se establecerá una

valoración en aquellas en las que aparece el personaje, aislándolas del resto, para poder mostrar así la transformación del protagonista en la película.

b.2- Transformación de Michael Corleone:

Gráfica b.2.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, podemos comprobar el proceso de cambio de Máximo como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

- Alcanza el nivel máximo (5) un total de 5 veces: cuando atentan contra su vida y la de Kay en su dormitorio; cuando habla con Frank Pentangeli

anunciando su venganza contra Roth; más tarde, cuando echa a Fredo de la familia; otra vez cuando discute con Kay y le pega; y por último, durante su final, en el que se encadenan la separación definitiva de Kay, y el asesinato de Fredo.

-El conflicto interno (4) está muy presente a partir de la vuelta de Michael de Cuba, hasta que habla con Fredo sobre su traición.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos buenos o malos), se muestran de manera escasa; destaca su presencia esporádica en la primera mitad de la gráfica, antes de la vuelta de Michael a casa.

-Las relaciones más externas (2) tienen muy escasa repercusión en forma de conflicto; apenas destaca su presencia tras la conversación entre Michael y Pentangeli en la que éste anuncia sus objetivos.

-La ausencia de conflicto (1) se mantiene de forma regular a lo largo de toda la historia de Michael Corleone.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas (5).

- El primer pico se corresponde con el tiroteo acaecido contra Michael y su mujer en su dormitorio. Esto forma parte de la fase de *acontecimiento cero*.
- El siguiente se corresponde con el reconocimiento de Michael a Pentangeli de conocer al culpable: se vengará de Hyman Roth, y descubrirá al traidor de la familia. Esto forma parte de la fase de *nueva misión*.
- Los siguientes picos se corresponden, en primer lugar, con la expulsión de Fredo por parte de Michael, y en segundo (el pico más breve), con la discusión con Kay. Entran en la fase de *enfrentamiento*.
- El último pico (el más longevo) se da en los acontecimientos sucesivos en los que Michael firma su venganza sobre Roth, luego se desentiende de Kay, y finalmente ordena asesinar a Fredo. Esto forma parte de la fase de la *superación de la prueba final*.

El análisis deja patente que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que decíamos anteriormente en el punto 3 del estudio previo, y que por ende son perfectamente válidas en este caso.

Las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros, ya que no exigen plenamente todos los conflictos del personaje; no exponen situaciones que determinen tanto su futuro como las destacadas, sino que desembocan en las mismas.

4.2.2.3 EL PADRINO, PARTE III

Película: *El padrino, parte III* (1990), dirigida por Francis Ford Coppola. Escrita por Francis Ford Coppola y Mario Puzo.

Michael Corleone

En esta película, Michael trata de limpiar su conciencia saliendo de los negocios sucios, y apostando por inversiones en la Iglesia católica mediante operaciones financieras con el Vaticano.

El personaje busca redimir sus pecados mediante el dinero y la Iglesia, y terminará perdiendo todo lo que más quiere, terminando así de destruir a la familia consigo mismo.

Resumen de la película

El padrino, parte III, es la conclusión de la saga, que abarca el final de Michael Corleone, ahora convertido en un hombre maduro en horas bajas; tiene diabetes y está muy apartado de sus hijos y Kay, su ex mujer. No obstante, los honores papales recibidos en un acto público logran que la familia vuelva a reunirse. Michael inicia contactos con el Vaticano para convertirse en el principal accionista y dirigente de la multinacional Inmobiliari; de ésta forma, terminará con los negocios ilegales, centrándose en acciones que no ataquen a su conciencia. No obstante, justo en el momento de hacer el reparto de beneficios entre todas las familias, se da lugar un atentado que termina eliminando a todos los presentes excepto a Michael, Joey Zasa, y Don Altobello.

Michael sufre un coma diabético, y es su sobrino, Vincent Mancini, hijo bastardo de Sonny Corleone, el que se hace cargo de la familia, asesinando a Joey Zasa. Una vez el patriarca se ha recuperado, comienza a mover hilos para

tener controlado a Altobello, aquel que le ha traicionado junto a Zasa. La familia realiza tratos en Roma, y Michael logra confesar sus pecados al cardenal Lamberto, que se acabará convirtiendo en el Papa Juan Pablo I en contra de los intereses de algunos banqueros del Vaticano.

Así pues, los enemigos de Michael en la mafia y en la Iglesia se alinean contra él en una ofensiva sin precedentes. Mientras, nuestro protagonista se reencuentra tanto con sus raíces, como con su familia en Sicilia a propósito de la primera ópera de Anthony, “Cavalleria rusticana”. Logra unir lazos de nuevo con Kay, mostrándole su tierra siciliana por vez primera. Además, relanza la relación con su hijo, del que se había distanciado, y discute con su hija acerca de la relación amorosa que la chica mantiene con su primo Vincent.

Altobello contrata dos asesinos a sueldo para matar a Michael durante la ópera de su primogénito, alentado por la falsa fidelidad de Vincent hacia él. Su primera víctima será Don Tomassino, gran amigo de los Corleone.

Por su parte, durante el velatorio de Don Tomassino, Michael decide nombrar a Vincent el nuevo Don de la familia, con la condición de que se aleje de Mary, ya que su romance es peligroso. Mancini acepta, y comienza a planear la venganza contra todos sus enemigos, que pronto asesinan al reciente amigo de los Corleone, el Papa Juan Pablo I.

Durante la ópera de Anthony, se dan cita los asesinatos que ajustan las cuentas de la familia: Altobello, el arzobispo Gilday, el político don Lucchesi, y el banquero Kienzig. Pero los asesinos contratados por Altobello no se rendirán fácilmente, y al salir de la ópera, atacan contra Michael, asesinando por error a Mary. Vincent mata a los asesinos, y Michael contempla malherido cómo muere su hija, junto al resto de la familia. Todo ha terminado para este antihéroe. Ya lo ha perdido todo. Sólo le queda morir, cosa que ocurre muchos años después, teniendo ya una avanzada edad. Muere solo, en el jardín de la casa de Don Tomassino de Sicilia.

a) Análisis de parámetros

a.1.- El personaje en cuanto su construcción

a.1.1.- Características Físicas: Edad, sexo, biotipo, rasgos biométricos.

Michael es un personaje de sexo masculino de mediana edad, de entre 50 y 60 años. Su biotipo responde al de un hombre de negocios de los años setenta: un hombre estropeado por el paso de los años, con una salud castigada por la diabetes. A pesar de todo, tiene una presencia muy fuerte.

Sus rasgos biométricos comprenden ojos marrones, expresión serena y pensativa, y postura erguida.

a.1.2.- Posición social: profesión, pertenencia a una clase social, inclusión y valoración dentro del grupo al que pertenece; procedencia y características étnicas.

Michael Corleone es un importante capo de la mafia italiana. Es el patriarca de la familia Corleone, y es de clase social acomodada, muy rica. Los suyos, más que amarle, le temen. Su pasado le ha hecho perder personas muy queridas de su familia. Tiene raíces sicilianas y es de raza blanca.

a.1.3.- Características psicológicas: temperamento y carácter, estados psicológicos con los que se ha representado el personaje.

Como en la película anterior, Michael tiene un temperamento calmado e introspectivo, bañado todo ello en una capa de melancolía. Nunca actúa sin pensar, y cuando lo hace, es de forma decidida.

a.1.3.1.- Categoría de Jung a la que pertenece el personaje.

Atendiendo a los arquetipos de Jung, diremos que predomina la faceta reflexiva del protagonista, pues es aquella que encuentra una solución lógica y razonable a los problemas. Michael es un estratega, y sabe ponerse en el lugar de sus enemigos.

Ahondando en la dimensión psicológica, es un reflexivo extravertido, ya que no oculta sus objetivos y es un buen líder mientras puede serlo. Como siempre, tiene gran pericia para acertar en sus pronósticos. Lucha para que sus negocios sean por fin legales y salir del mundo de la mafia, pero no lo consigue.

a.1.3.2.- Conflicto interno que presenta.

El conflicto interno al que nuestro antihéroe se enfrenta es al de redimir sus pecados del pasado; especialmente su pecado de matar a Fredo. Desea apartarse el mundo del crimen, pero éste le tiene atrapado. Su arrepentimiento se consumará como su maldición.

a.1.4.- Actoralización (Interpretación): tipo de actor elegido para que sea representado adecuadamente.

El actor que interpreta el personaje de Michael es de nuevo Al Pacino. Ofrece una interpretación muy realista y humana, poniendo cara al arrepentimiento como sentimiento central del personaje. Además, el delicado estado de salud del personaje nos ofrece una faceta más humana del mismo, muy distinta de la que ofrecía en las anteriores películas, y especialmente de la segunda parte, ya que en ésta no se muestra de una forma tan fría y calculadora.

a.1.4.1 Diálogos: forma de hablar. Posibles tags: Destaca aquí el tono de voz seco y gastado del personaje, síntoma de la vejez y de los achaques de los que se resiente.

a.1.5.- Caracterización: elementos de maquillaje, vestuario, peluquería, efectos especiales, que se dirigen a la obtención de la imagen del personaje requerido.

Lo más destacable en este apartado, es que el personaje que nos ocupa responde a un perfil estético propio de los años setenta.

a.1.5.1 Tag característico: Michael Corleone no presenta un rasgo físico que le defina como personaje en esta película.

a.1.6.- Comunicación no verbal

La mirada de Michael es fría y calculadora. No tanto como en la entrega anterior, pero sigue a los demás con la mirada, calculando los sucesos. Muestra reflexión y paciencia en su comportamiento; todo ello dispuesto, esta vez, para su redención.

a-1.7.- Tipos de personaje en razón de su composición: individuales, grupales, colectivos, institucionales.

Michael es un personaje individual que trabaja para el bien de su familia: los Corleone. Como líder, toma las decisiones siguiendo su propio criterio. Los demás no tienen nada más que hacer que obedecerle, tal y como ocurría en la entrega anterior de la saga. Es el líder en solitario de la agrupación que es su familia, aunque sólo vemos a los que están inmediatamente cercanos a él: Connie (su hermana), Al Neri (su fiel protector), Vincent (su protegido y sucesor), y sus hijos, Mary y Anthony (ambos fuera de la esfera criminal). A pesar de ser el patriarca de un grupo criminal, Michael es un personaje totalmente individual, ya que toma las decisiones que mejor sientan a su punto de vista personal, en este caso, a su propia redención.

a.1.8.- Calificación diferencial y factor de originalidad en uno o varios elementos de la configuración de Michael Corleone.

La originalidad del personaje radica en que, tras haber cometido las peores atrocidades, Michael pretende hacer tratos con la Iglesia para redimirse. Accede a los altos cargos del Vaticano para ello, logrando en un principio fructíferas relaciones. Quiere reconciliarse con el mundo, hacer legales todos sus negocios, y salir del mundo del crimen para siempre. Su sentimiento de culpa por pecados pasado así lo dicta.

Llegado el momento, renuncia a su poder y se lo otorga a Vincent Mancini, ya que él ya no puede seguir con todo. No obstante, por mucho que quiera escapar de sus responsabilidades criminales y convertirse en un hombre honrado, su destino incluye sólo tragedias. Aunque desea cambiar de vida, todo a su paso acaba destruido.

En definitiva, Michael continúa luchando contra un mundo que le sigue dando la espalda; las traiciones siguen presentes en su camino.

a.2.- El personaje en cuanto a su función en el relato:

a.2.1.- Sujeto de la acción fundamental y eficaz para el desarrollo de la intriga según Propp.

Teniendo en cuenta las acciones de Michael Corleone, responde una vez más al perfil de falso héroe de Vladimir Propp:

La esfera de acción del falso héroe comprende también la partida con vistas a la búsqueda (C), la reacción frente a las exigencias del donador, siempre negativa (E neg.) y, en tanto que función específica, las pretensiones falaces (L). (Propp, 1985: 106)

Michael busca restablecer su conciencia, pero a partir del atentado esto se hace cada vez más; de nuevo, necesita encontrar al traidor de su entorno para proteger lo poco que le queda. No tiene ansias de poder, sino de redención.

a.2.2.- Agente de aquellas secuencias que le son propias.

Michael cumple con su cometido en todas sus secuencias; pone siempre por delante sus pretensiones de dejar para siempre los negocios ilegales. De ésta manera, impone su criterio allá a donde va, y elimina del camino a quien se opone a él y a su plan.

No se deja impresionar por nadie; así lo demuestra al comienzo de la película en su conversación con Joey Zasa al decirle que no permitirá que nadie tome en poca consideración a Michael Corleone. No obstante, al final su deseo de redención es tan fuerte, que se rinde y deja la familia en manos de Vincent.

a.2.3.- Actor de acciones diferenciales específicas.

Es el único mafioso que quiere dejar de lado esa vida llena de pecados y pérdidas personales. Quiere hacer que todos sus negocios sean legales, lo cual es una gran contradicción teniendo en cuenta que es el temido *padrino*.

Incluso llega a confesarse ante el Cardenal Lamberto, reconociendo sus peores atrocidades y logrando así cierto desahogo espiritual.

Es un líder que sin duda quiere dejar de serlo; cede su poder a Vincent porque ya no puede seguir con las reglas del juego que él mismo llegó a inventar.

a.2.4.- Por su historia en el relato respecto al ahora narrativo (biografía)

Michael nunca quiso convertirse en el padrino y líder de los Corleone, pero la fidelidad hacia su familia hizo que se hiciese con las riendas de la familia, convirtiéndola en una de las más poderosas de EEUU. Se quitó de encima a sus enemigos del pasado eliminándolos a todos a la vez, de manera que tiene ya múltiples crímenes sobre sus espaldas.

Ha tenido dos hijos por los que siente devoción, pero que no impidieron que llevase a cabo verdaderas atrocidades, entre las que encontramos la de matar a su hermano Fredo en la segunda parte de la trilogía.

Perdió a su mujer, Kay, y le separaron de sus hijos por ser lo que es: el padrino.

a.2.5.- Por su proyecto: deseo o meta personal.

a.2.5.1. Enunciado explícitamente y conocido: Michael quiere conseguir que sus negocios sean legales, y salir del mundo del crimen para siempre. Así se lo dice a los que le rodean, incluyendo a Altobello.

a.2.5.2. No conocido: no se da el caso.

a.2.5.3. Realizado: el antihéroe no consigue llevar a cabo su misión: no logra redimirse.

a.2.5.4. Consecución de los objetivos de su proyecto.

a.2.5.4.1. En contra del antihéroe: distélico: La consecución se da en contra de Michael, que no consigue escapar del mundo del crimen, perdiendo a lo que más quiere.

a.2.6.- Funcionalidad diferencial

Destaca en este apartado varias acciones que diferencian a este personaje de otros parecidos: Michael trata de convertir en legales todos los negocios de la familia para escapar de la culpabilidad que le corroe. Se arrepiente de los actos delictivos que ha cometido en los últimos años, entre ellos, matar a su propio hermano.

Respeto el acto deleznable de Joey Zasa, ya que los jóvenes derrocan a los viejos. Es una postura que encierra gran madurez, a pesar de que ha estado a punto de costarle la vida.

Acepta al hijo bastardo de su difunto hermano Sonny como heredero de la familia Corleone. Cuando no pueda más, Vincent tendrá el poder.

3.- El personaje y su recorrido a lo largo del relato.

a.3.1 Presencia inicial

a.3.1.1 Situación preestablecida.

Se corresponde con el acto de condecoración papal de Michael, y posterior celebración. A partir de ahí, todo marcha según lo previsto, ya que, a partir de ahí, Michael sólo tiene en mente legalizar los negocios de la familia. Su relación con Kay y sus hijos es complicada, pero hay margen para la comunicación. En la Figura a.3.1.1.1, Michael baila con Mary en la fiesta con la que comienza la película.

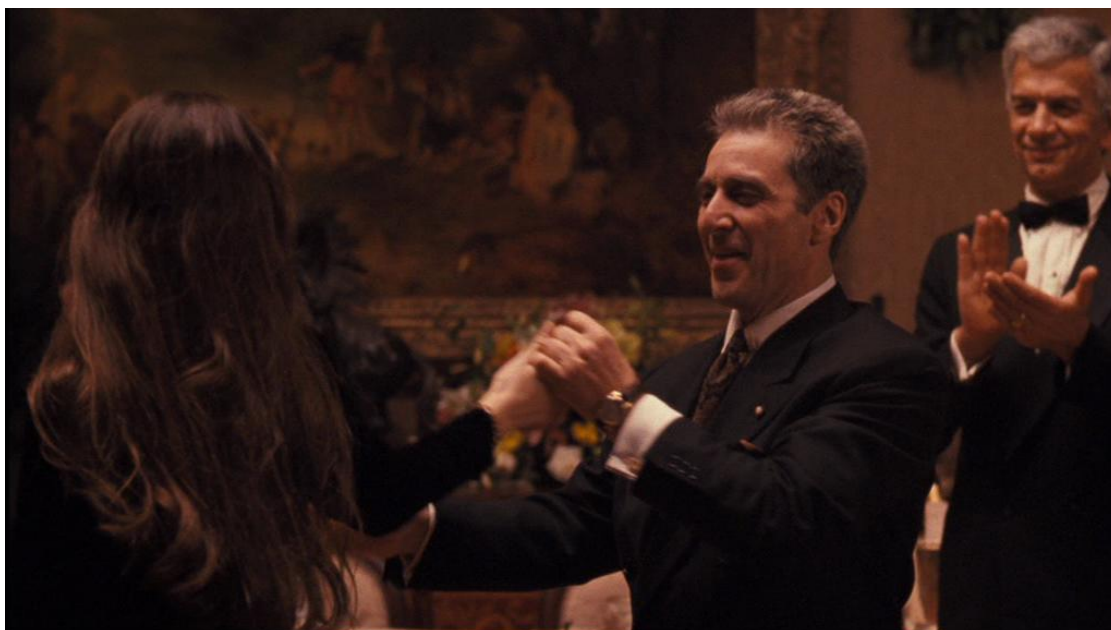


Figura a.3.1.1.1: Michael baila con su hija, Mary.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

a.3.1.2 Acontecimiento cero

Michael sufre un atentado en la reunión con el resto de las familias en Atlantic city. Se dan múltiples disparos desde un helicóptero que acaban con la vida de todos los presentes, excepto de Michael, Vincent, y Al Neri. Altobello y Zasa han salido antes del mismo. En la Figura a.3.1.2.1,

Vincent protege a Michael con su cuerpo mientras se disponen a escapar de la ratonera.



Figura a.3.1.2.1: Vincent protege a Michael durante el tiroteo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

a.3.2.- Presencia Medial

a.3.2.1 Nueva misión

Michael tiene que encontrar al culpable de dicho atentado; y llega a la conclusión, en medio de su delirio, de que ha sido por obra de Altobello. Michael llega a la conclusión de este hecho en los momentos previos a sufrir un ataque. Maldice el nombre del anciano, que previamente se había mostrado con un buen amigo para la familia, y que había aprobado los planes de Michael de dejar los negocios ilegales.

Asusta a su hermana Connie, a Al Neri, y a Vincent. Todos intentan ayudarlo durante el mal trago. Michael muestra así su fragilidad mediante su estado de salud, que sumado a la agitación mental que tiene en ese momento, resultan en un coctel mortal para el antihéroe.

En la Figura a.3.2.1.1, Michael sufre un ataque mientras grita con rabia el nombre de su enemigo: Altobello.



Figura a.3.2.1.1: Michael señala a Altobello como el culpable del tiroteo.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

a.3.2.2 Conocimiento del “nuevo medio”

Michael viaja a Sicilia; procura tener cerca a su enemigo una vez despierta de su coma diabético. Por ello, trata con Altobello como si de un amigo se tratase, y hace que Vincent se acerque al anciano para conocer sus movimientos de cerca. Se reúne con viejos amigos en Sicilia, y sigue los consejos de su fiel amigo Don Tomassino, quien le habla del Cardenal Lamberto.

Michael ahora tendrá que contactar con un nuevo “hombre de Dios” con el que poder contar para encarrilar la situación en la que se encuentra. Necesita poder contar con el respaldo del Vaticano para restablecer su posición.

En la Figura a.3.2.2.1, Michael pide consejo a Don Tomassino, quien le aconseja acudir al Cardenal Lamberto.



Figura a.3.2.2.1: Michael pide consejo a Don Tomassino.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

a.3.3.-Presencia Intermedial final

a.3.3.1 Enfrentamiento

Se traduce en varios momentos decisivos de nuestro protagonista, ya que marcan un antes y un después en Michael: por una parte se encuentra la escena en la que se confiesa al cardenal Lamberto, y saca por fin a relucir la culpa que le corroe por sus pecados cometidos. Así se puede contemplar en el siguiente enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=t2QvuZpxmeo>.

Por otra, después de acusar la pérdida de Don Tomassino, finalmente traspasa el poder de la familia a su sobrino, Vincent. Por fin renuncia a la carga que tanto le ha castigado. En la Figura a.3.3.1.1, Vincent besa la mano a Michael cuando éste acaba de cederle el trono de la familia.



Figura a.3.3.1.1: Michael cede el testigo de líder de la familia a Vincent.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

3.4.- Presencia Final

3.4.1 Superación de la prueba final

Michael vive finalmente un hecho traumático: la muerte de su hija a manos de un asesino a sueldo que falla un tiro que acaba en ella.

Finalmente, el protagonista ha caído en la trampa de sus enemigos y, si bien no pierde la vida, pierde lo que más quiere, que es su hija. Nuestro personaje ya ha perdido toda esperanza de resarcimiento, y con ello; todas las mujeres a las que ha querido a lo largo de su vida. La tragedia se ceba así con sus intentos de llevar una vida digna.

Observamos el acontecimiento en el siguiente enlace (en versión original): <http://www.youtube.com/watch?v=QyaDIIirJnw>.

En la Figura a.3.4.1.1, nuestro protagonista suelta un grito desgarrador tras ver morir a su hija.



Figura a.3.4.1.1: Michael cede el testigo de líder de la familia a Vincent.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

Así concluye, por tanto, el camino de nuestro antihéroe a lo largo de una saga. Michael pierde su meta cuando está cerca de conseguir llegar a ella. Cuando más tranquilo está, es cuando el destino se cobra lo que le faltaba. Michael se consolida así como un personaje trágico que lo acaba perdiendo todo por el camino, desde que decidió proteger a su padre en la primera entrega de la saga.

a.4.- El personaje en cuanto a signo

a.4.1.- Signos referenciales: remiten a una realidad del mundo exterior real o imaginario, ya hayan existido o no, ya sean reales o ficticio.

a.4.1.1. Históricos: no se da el caso. Se puede hacer un inciso en que la película explora el entorno histórico de la mafia de los años setenta del siglo pasado. Adapta la ficción a acontecimientos reales. Esto lo vemos a través de las tribulaciones papales que Coppola y Puzo ponen de manifiesto: observamos la llegada y caída de Juan Pablo I.

a.4.1.2. Sociales: Michael Corleone, junto con su familia, representa el lado oscuro del sueño americano; conseguir el éxito en la vida a base de lucha y sacrificio haciendo lo mejor para sí mismos, aunque sea de forma ilegal o inmoral.

a.4.1.3. Míticos: Michael sigue siendo el centro de las actividades criminales de la mafia de EEUU. Así lo vemos cuando se reúne con todas las familias para saldar las deudas con todas ellas (excepto con la de Joey Zasa).

a.4.1.4. Alegóricos: Michael es aquí una alegoría del arrepentimiento y el ansia de redención por los pecados cometidos. Es en sí una tragedia andante que pierde todo lo que ama.

a.4.2.- Signos deícticos: remiten a una instancia enunciativa.

Michael narra el comienzo de la película a través de la carta que les escribe a sus hijos, en la que les dice lo mucho que les quiere, y les invita a ver el reconocimiento papal con el que da comienzo la película.

a.4.3.- Signos anafóricos: remiten a la reiteración de personajes o atributos en la obra misma o en otras.

Michael Corleone es un signo anafórico en cuanto a la repetición de su presencia en el relato, ya que es el protagonista de la película y por ende, el que sustenta gran parte de la narración.

a.4.4.- Los personajes en cuanto signos pueden ser exclusivamente de una clase o por el contrario pertenecer al mismo tiempo a varias.

Como ya hemos visto, Michael pertenece a varias categorías: signos referenciales (sociales, míticos, alegóricos), deícticos, y anafóricos. Como en los casos anteriores, Michael es un exponente de la sociedad y su hipocresía, de lo que supone ir en la senda incorrecta siguiendo el llamado “sueño americano”. Es un mito en lo que a la maldad se refiere, ya que es el dueño de las actividades criminales de EEUU, aunque, alegóricamente, se corresponda con el concepto del arrepentimiento; de la búsqueda de la redención.

Es por tanto un personaje muy rico en cuanto a las lecturas que ofrece, que, sumando las de las entregas anteriores, cierran el círculo del propio Michael.

a.5.- El personaje en cuanto significado narrativo

a.5.1.-Un personaje se puede definir por lo que él mismo

a.5.1.1. Hace

Como en las anteriores partes, Michael calcula todos los riesgos y beneficios de sus acciones. Rara vez dice lo que piensa a los suyos; sólo cuando está completamente seguro de sus ideas, o cuando está especialmente vulnerable lo hace. Destacan las siguientes acciones:

Planea legalizar todos los negocios de la familia a través de la Iglesia y el Vaticano, tratando con el arzobispo Gilday.

Deja fuera de sus tributos a Joey Zasa delante de todas las familias.

Acepta a Vincent Mancini, hijo bastardo de Sonny, como pupilo en la familia. Le aconseja sobre lo que debe y no debe hacer, y finalmente, le nombrará su sucesor en la familia.

Viaja a Sicilia para ver el concierto de su primogénito en la ópera. Ahí, enviará a Vincent a hablar con Altobello, y fingir que le traiciona.

Trata de impedir el romance entre su hija y Vincent, ya que es muy peligroso, y son primos carnales.

Se confiesa ante el cardenal Lamberto, derrumbándose por los asesinatos cometidos, especialmente el de su hermano, Fredo.

Pierde a su hija Mary debido a la vida que ha llevado. El trágico destino que le espera no puede ser esquivado finalmente.

a.5.1.2. Dice

Nuestro protagonista defiende a su familia ante todo; le dice a Zasa que cualquiera que menosprecie a Michael Corleone no es más que una rata.

Insiste a Altobello en que es un buen amigo, y que permanecerán juntos en Sicilia. No obstante, de Altobello dice que es un traidor.

Le aconseja a Vincent a lo largo de la película: le dice cosas como que no odie a sus enemigos para poder juzgarlos, o no dejar que nadie sepa lo que piensa. Finalmente, le concede el liderato de los Corleone, dedicándole unas palabras al efecto delante de los miembros principales de la organización.

Amenaza al arzobispo Gilday de lo que supone negociar con Michael Corleone. Se queja de él y de los demás como si de los Borgia se tratase.

Confiesa sus pecados ante el cardenal Lamberto; reconoce sus asesinatos, y sobre todo, el de su hermano, Fredo Corleone.

Reconoce a Connie que se ha confesado ante el cardenal Lamberto: un hombre de Dios.

Le dice a Mary que ardería en el infierno con tal de mantenerle a salvo. Más adelante le dice que no puede mantener una relación sentimental con su primo Vincent.

Le dice a Anthony que no deje los estudios de derecho. Más adelante, le reconoce lo orgulloso que está de él.

Le dice a Kay que no le tema, y le insiste en saber por qué le odia; finalmente, él le hace ver que le quiere.

a.5.1.3. Piensa

En su pensamiento está su objetivo fundamental: legalizar los negocios de la familia, para así redimirse y recuperar el amor de Kay y sus hijos.

La familia está de nuevo por encima de todo, y ésta vez intentará no protegerla mediante la violencia.

a.5.1.4. Por lo que dice que hace y piensa de sí mismo.

En lo que Michael dice que hace, destaca el momento en que habla con Connie, Vincent y Al Neri, diciendo que, justo cuando quiere salir de todo lo sucio del mundo de la mafia, le vuelven a involucrar.

Más adelante habla con Connie de su confesión al Cardenal Lamberto, notándosele más tranquilo consigo mismo.

En lo que piensa de sí mismo, vemos le da la razón al Cardenal Lamberto cuando éste insiste en que Michael no quiere perdonarse a sí mismo. Michael está perdido para sí mismo.

a.5.2.- Un personaje se puede definir por lo que los demás personajes

a.5.2.1. Hacen

Altobello traiciona a Michael, aliándose con Joey Zasa y el poder del Vaticano, para eliminarle del mapa. Trata con Vincent y descubre así su pastel.

Joey Zasa odia a Michael; le traiciona al irse junto a Altobello y sus contactos en el Vaticano.

Vincent está a la entera disposición de Michael. Aprende de los consejos de su tío, y finalmente asume su lugar en la familia, rechazando a Mary para ello.

Kay tiene un concepto de Michael que varía a lo largo de la película. Teme a Michael, pero se preocupa por él cuando está enfermo, y le acompaña a Sicilia.

Connie cuida de Michael a lo largo de toda la película. Permanece a su lado, y encarga a Vincent que, si Michael muere, él será el encargado de vengarle.

El arzobispo Gilday pide favores económicos a Michael, y más tarde le traiciona, estando alineado con los enemigos del Vaticano de nuestro protagonista.

El Cardenal Lamberto escucha las serias acusaciones de Michael hacia el arzobispo, y le realiza el sacramento de la confesión a nuestro antihéroe. Cuando se convierte en Papa, ordena investigar todo lo que Michael le ha destapado.

a.5.2.2. Dicen

Altobello dice al asesino que contrata que Michael es una espina clavada. Más adelante, le dice a Vincent que Michael ha llegado a su fin; que está hecho. Tiene doble cara, ya que antes de todo eso, le dice a Michael que está de su lado; que quiere la paz.

Joey Zasa dice de Michael que no es nadie para él; así se lo hace saber Vincent a Michael. Además, asegura vengarse de Michael y demás familias por dejarle sin tributo en la reunión.

Vincent dice a Mary que su padre es un héroe, ya que salvó a la familia. Además, cuando planean el acercamiento de Vincent a Altobello, le dice a Michael que nunca le traicionaría.

Kay Le dice a Michael que le quiere; siempre le ha querido. No obstante, tiene sentimientos contradictorios hacia él.

Connie le pide disculpas a Michael por dar una orden sin su consentimiento: la de la muerte de Joey Zasa. Más adelante, le dice que no se esperaba de él que se confesara ante nadie.

El arzobispo Gilday es falso, ya que en todo momento le dice a Michael que no habrá problemas de ningún tipo en sus negocios.

El Cardenal Lamberto le dice a Michael, tras su confesión, que sus pecados son horribles, y que es justo que sufra.

a.5.2.3. Piensan respecto al personaje

Altobello piensa que puede deshacerse de Michael. Para él, es un estorbo en el negocio con el Vaticano.

Joey Zasa tiene a Michael en poca estima. Planea derrocarlo, ya que no le toma en serio.

Vincent tiene a Michael como su más elevado referente. Para él, Michael es un héroe.

Kay piensa que Michael es en el fondo el hombre al que quiere, pero al que es peligroso acercarse.

Connie siente devoción por su hermano. Para ella, es un hombre fuerte y digno de su posición.

El arzobispo Gilday observa a Michael como un elemento a utilizar según su necesidad.

El Cardenal Lamberto, futuro Papa, piensa que Michael es un hombre que, a pesar de todo, es honesto.

a.5.3.- Un personaje se puede definir por las relaciones con otros personajes

a.5.3.1. Relaciones de competencia entre los personajes en razón de la obtención de un mismo objetivo.

Tanto Michael como Altobello quieren lograr el poder dentro de las esferas del Vaticano, aunque tienen distintos propósitos: Michael quiere redimirse haciendo algo bueno por la institución de la Iglesia católica, mientras que su enemigo desea entrar al Vaticano para lavar su dinero.

a.5.3.2.- Relaciones de oposición entre los personajes en razón de impedir la obtención del objetivo del otro personaje independientemente de si el objetivo es o no común.

Michael se enfrenta a Altobello y a sus aliados en el Vaticano, que intentan dejarle fuera del juego y de los negocios legales.

Se enfrenta además a Joey Zasa, que quiere tomar el poder de la familia Corleone, deshaciéndose de su patriarca.

Kay se opone en cierta medida a entablar una relación estrecha con Michael por temor, aunque en varios momentos deja ver cierta vulnerabilidad, confesándole que siempre le ha querido.

Para poner a salvo a su hija, Michael se interpone en la relación entre Mary y Vincent, cosa que Mary no entiende, y ante lo cual se molesta.

a.5.3.3. Relaciones de ayuda, un personaje favorece a otro para conseguir su objetivo.

a.5.3.3.1 Relaciones emocionales: familia, pareja, amigos.

Vincent ayuda a Michael en todo lo que puede; le protege de las funestas intenciones de Zasa y Altobello, y acepta todos los consejos que su tío le brinda.

Además, Vincent le quita un gran peso de encima a Michael cuando acepta ser el patriarca de la familia.

Al Neri es un fiel servidor de Michael. Está a su lado durante toda la película, junto a Connie, que acaba siendo la encargada de envenenar a Altobello en la ópera.

El Cardenal Lamberto ayuda a Michael a sentirse mejor consigo mismo mediante la oportunidad que le brinda de confesar sus pecados.

a.5.3.4. Relaciones cooperativas: el objetivo sólo se podrá conseguir con la acción necesaria de uno y otro u otros personajes, sea común o diferente.

Aunque cuenta con todo el poder de decisión, Michael necesita de la colaboración de Vincent para conocer la cara de los amigos que acompañan a su peor enemigo, Altobello. Sólo podrá confiar en el joven, que es honrado con su familia.

a.5.4.- Relaciones entre grupos de personajes, cuando se da la presencia de un personaje protagonista en un grupo de la que es líder, de otro personaje en su posición de antagonista, o de adyuvante con su grupos respectivos.

Se puede hablar de rivalidad entre dos grupos de mafiosos: los liderados por Michael Corleone, y los liderados por Altobello. Como siempre, ambos mantienen en principio una estrecha amistad, pero no es más que una farsa que cubre una trama de corrupción y exceso de ambición con la Iglesia de por medio.

a.6.- El personaje en cuanto a su modelización

a.6.1.- El ser de Michael Corleone: Ser y estar: Modalidad óptica.

Relaciones entre el ser y el parecer:

Es y parece = verdadero

Es y parece un hombre de negocios italoamericano: lo vemos a lo largo de la película. Además, es y parece un devoto creyente en la Iglesia católica.

Es un hombre arrepentido, y además lo parece delante del Cardenal Lamberto.

Es y no parece = oculto

Es un asesino y no lo parece. Su imagen pública es intachable, especialmente cuando ha recibido condecoraciones papales.

No es y parece = mentira

No es ingenuo y lo parece. Se acerca como amigo a Altobello para tenerlo bien cerca y poder indagar acerca de lo poderosos que en realidad son sus enemigos.

No es y no parece = falso

No es joven y no lo parece, ya que observamos los achaques de la edad a través de su diabetes. No tiene la vitalidad de las anteriores entregas; está muy desgastado.

a.6.2.- El hacer de Michael Corleone: Modalidad factitiva. Relaciones del hacer con el hacer

Hacer hacer

Michael hace que Vincent se quede con él para aprender a administrar a la familia. Hace, entre otras cosas, que Vincent husmee en los asuntos de Altobello.

Hace que Vincent rechace a Mary a cambio de hacerse cargo de la familia.

Hace que Altobello codicie su fortuna en el Vaticano, y por tanto, le empuja a ser su enemigo.

Hace que su familia corra peligro y, en consecuencia, que Mary muera por sus acciones anteriores con la mafia.

Hacer **no hacer**

No se da el caso.

No hacer **hacer**

Su ausencia en las tribulaciones de la familia al final de la película hace que Mary finalmente perezca.

No hacer **no hacer**

No permite que el peso de la familia no recaiga en otro que no sea Vincent Mancini. De ésta forma, se asegura que la estirpe de los Corleone continúe.

a.6.3.- Modalidad competencial. Relaciones entre el saber y el hacer de Michael Corleone:

Saber **hacer**

Sabe cómo enfadar a Joey Zasa, ya que es al único al que deja al margen cuando ajusta cuentas económicas con la mafia.

Sabe acudir a la persona indicada cuando tiene dudas: acude a Don Tomassino, antiguo amigo de la familia, cuando necesita asesorarse sobre la Iglesia.

Sabe moverse por Sicilia; así lo demuestra cuando se lleva a Kay a visitar Corleone, donde le enseña los lugares más emblemáticos relacionados con su familia.

Saber no hacer

Sabe no causar malestar a su alrededor con las familias importantes, de ahí la contribución que realiza a cada una de ellas para salir de los negocios sucios.

Sabe no precipitarse en sus razonamientos. Así se lo enseña a Vincent, a quien aconseja a actuar de esa forma.

Sabe no engañar a sus hijos en cuanto a las buenas intenciones que tiene con los negocios de la Fundación Corleone.

No saber hacer

No sabe cómo salir del mundo de la mafia, ya que cuando lo intenta, éste le succiona de nuevo para dentro.

No sabe salvar a su familia de la destrucción a la que la ha encaminado.

No saber no hacer

No sabe no ganarse el temor de Kay, ya que cuando está cerca de llegar a ella, de nuevo sucumbe al mundo de las venganzas.

6.4.- Modalidad referente a la voluntad Relaciones entre el querer y el hacer de Michael Corleone:

Querer hacer

Quiere salir del mundo de la mafia, de la ilegalidad, mediante los negocios con el Vaticano.

Quiere conseguir el perdón de Dios por los pecados que cometió en el pasado.

Querer no hacer

Quiere no tener que ajustar cuentas con nadie, pero sufre un coma diabético, y es Vincent quien se acaba encargando de Joey Zasa.

Quiere no encargarse de la familia Corleone. Por ello finalmente delega su puesto en Vincent.

No querer hacer

No quiere perder a su familia en el transcurso de la película.

No quiere matar a Joey Zasa, y tampoco quiere permitir el romance entre Vincent y Mary.

No querer no hacer

No quiere no dar tributo a Joey Zasa delante de las demás familias.

a.7.- El personaje y los otros elementos del relato audiovisual:**a.7.1.- El personaje en relación con otros elementos del plano del contenido y de la expresión:****a.7.1.1- Pensamiento, filosofía e ideología de Michael Corleone
(sustancia del plano del contenido)**

Su pensamiento es el de prosperar, pero esta vez no a costa de los demás, sino con el fin de lograr fines benevolentes para con la sociedad que le rodea. No desvela ninguna ideología política concreta, pero Michael es un gran creyente y hombre de negocios; trata con el Vaticano para lograr convertirse en uno de los hombres más poderosos del mundo. Utiliza los resquicios de las leyes democráticas para hacer y deshacer a su antojo.

La jerarquía sigue presente en su familia como medio organizativo de la misma, siendo él el máximo mandatario. Desea redimirse de los pecados cometidos, especialmente, el de haber ordenado matar a su hermano, Fredo.

**a.7.1.2.- El personaje en relación con los elementos formales
(forma del plano del contenido) del relato:****a.7.1.2.1 Acciones**

Michael trabaja por la unidad de la familia, pero una vez más, su trágico destino hace que sean sus seres queridos los que reciban los mayores daños. A lo largo de la película, mostrará su interés por redimirse de sus pecados cometidos, y notaremos el especial dolor que le causa haber ordenado la muerte de su hermano Fredo.

Se convierte en el mentor de Vincent para que más adelante sea el futuro *Don Corleone* de la familia, impidiéndole a su vez tener una relación sentimental con Mary.

Hace lo posible por lograr el cariño de Kay, que se resiste a reconocer sus sentimientos positivos ante su temido ex marido. Pero por un momento, ésta confiesa a Michael que siempre le ha querido, a pesar del temor que su figura le inspira.

Es capaz de conseguir el apoyo del que será el Papa Juan Pablo I, de forma que incluso se confiesa ante él, y éste le perdona los pecados.

Se deshace del poder de la familia en beneficio de Vincent, que acepta el peso de la familia y pone en práctica un plan para ajustar las cuentas de la familia con Altobello y el Vaticano.

a.7.1.2.2. Espacio

La película comienza con la celebración de la condecoración papal hacia Michael Corleone, en una iglesia, en Nueva York. Previamente hemos sido testigos de las imágenes de la casa del lago Tahoe abandonada, acompañadas con los recuerdos de Michael en el momento de la muerte de Fredo.

Es en Nueva York donde transcurre la mitad de la película prácticamente. Ahí Michael trata con el arzobispo Gilday para sus negocios con Inmobiliare. Más tarde, Michael viaja a El Vaticano, donde recibe negativas del consejo de administración del Banco del Vaticano. Comienzan las disensiones entre todos los hombres de negocios. La acción de Michael se desarrolla después en Atlantic City, donde tiene lugar el atentado contra nuestro protagonista y el resto de las familias. El antihéroe cae enfermo esa misma noche en su casa, y acaba siendo ingresado en el hospital, donde permanecerá un tiempo mientras se recupera. Al poco de comenzar su mejora, reprende a Vincent por el asesinato de Joey Zasa, y un tiempo después, la familia se traslada a Sicilia, donde terminará la película, y con ello, la vida de éste protagonista.

El simbolismo de cada lugar es el siguiente:

-Nueva York: Gran parte de la historia de Michael Corleone transcurre aquí. Prácticamente la mitad de la película. Destacaremos en primer lugar su casa: un lugar tranquilo y con poco movimiento; en él tienen lugar importantes momentos de Michael en esta película. La fiesta que sigue a su condecoración se da en la casa: la familia se reúne al completo, incluyendo al hijo bastardo de Sonny, Vincent. Es un entorno seguro para el patriarca de los Corleone, aunque eso no evita que sufra un coma diabético después del atentado sufrido en Atlantic City. Por otro lado, el hospital en el que permanece ingresado es un lugar diáfano; ahí se reúne cariñosamente con sus hijos, para luego reprender a Vincent, y entablar falsa amistad con Altobello. En Nueva York se observan otros lugares de menor relevancia, como la iglesia en la que se reúne con el arzobispo Gilday para negociar la entrada de los Corleone en la economía del Vaticano. Michael aparece arropado por su familia y sus hombres. Nunca está solo; ni siquiera en sus momentos más delicados. Puede observarse Nueva York en la Figura a.7.1.2.2.1:



Figura a.7.1.2.2.1: Exteriores de Nueva York.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

-Atlantic City: Michael se reúne con el resto de las familias para saldar deudas y fijar su salida de cualquier organización criminal. El edificio de

la reunión es un lugar bien iluminado y en compañías amigables. Nada hace pensar que se trata de una trampa en todo momento. Este lugar es en sí el infierno al que pertenece Michael, y del que no puede escapar.

Siempre aparece acompañado, tanto por los suyos, como por sus enemigos. Así puede apreciarse en la Figura a.7.1.2.2.2:



Figura a.7.1.2.2.2: Reunión de los capos mafiosos en Atlantic City.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

-El Vaticano: se nos presenta como un lugar más de negocios, cubierto por cierta oscuridad; Michael se reúne con los principales empresarios dueños de los asuntos económicos de la Iglesia católica. Éstos le dan problemas para adquirir Inmobiliare. Es el primer espacio en el que le empiezan a surgir enemigos poderosos, y Gilday se rebela ahí, junto con Lucchesi, como personaje ambiguo para Michael.

Michael aparece acompañado en todo momento, tanto por los suyos, como por los propios empresarios. En la Figura a.7.1.2.2.3 se pueden contemplar los exteriores de este histórico paraje:

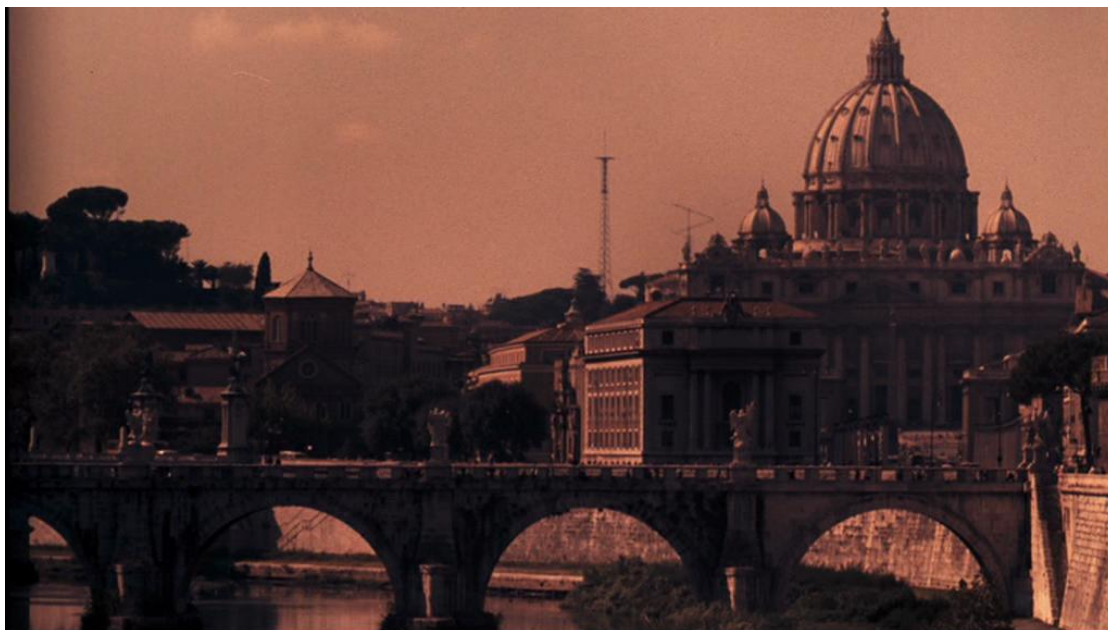


Figura a.7.1.2.2.3: Exteriores de Ciudad del Vaticano.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS". N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

-Sicilia: lugar bañado por la luz mediterránea, esta tierra se nos muestra soleada y acogedora. Por un lado está la casa en la que se hospedan los Corleone, aquella en la que Michael vivió con Apollonia. Es un lugar tranquilo, silencioso, muy luminoso. Ahí Michael retoma fuerzas para conocer mejor a sus enemigos, y logra sentar las bases de una relación de ternura con Kay.

Por otra parte, es el lugar donde, muchos años después, Michael muere completamente solo. Exceptuando esta escena, que se corresponde con la última de la película, Michael está siempre acompañado en este lugar, bien por sus hijos, bien por Vincent, o bien por Kay.

En Corleone, Michael viaja a sus raíces, y se las muestra a Kay. Es un pueblo animado y lleno de color. Michael y Kay logran camuflarse entre las costumbres de la zona. Michael está aquí acompañado por Kay en todo momento.

En Palermo tiene lugar el fatídico desenlace de nuestro personaje. Es de noche, y es en esta ciudad donde tiene lugar la ópera “Cavalleria rusticana”, en la que actúa Anthony. Es un lugar lleno de claroscuros, ya que por una parte está la magia de la obra, y por otra, los asesinatos que tienen lugar durante y después de la obra. La obra se termina convirtiendo en un paralelismo con el final de la familia Corleone.

Por una parte, se ajustan las cuentas de la familia, al deshacerse de Altobello y al asesino a sueldo que éste había contratado. Por otra, Michael pierde aquí a su hija, y con ello, sus esperanzas de vivir en paz consigo mismo. La tragedia se cierne finalmente sobre sí.

De nuevo, Michael está siempre rodeado de los suyos, hasta el momento de su muerte, completamente solo, tal y como se puede observar en la Figura a.7.1.2.2.4:



Figura a.7.1.2.2.4: Michael muere en la tierra de sus antepasados.

Fuente: DVD. COLECCIONABLE “EL PAÍS”. N° expediente del Ministerio de cultura: 38814. *El padrino, parte III*. 1990. Francis Ford Coppola © Paramount Pictures

a.7.1.2.3. Tiempo

En primer lugar, diremos que la duración de la película en sí es de aproximadamente 163 minutos aproximadamente. Se puede decir que la

película transcurre a lo largo del año 1978, ya que los acontecimientos acaecidos al Papa Juan Pablo I (aunque sea ficticio lo que cuenta de éste en la película) ocurrieron en ese año. Las condiciones climatológicas no influyen en absoluto en Michael Corleone.

Los acontecimientos se siguen unos a otros en perfecto orden causal, exceptuando el comienzo y el final: en el comienzo observamos un Flashback inducido por Michael, en el que vemos la muerte de su hermano Fredo. Al final de la película contemplamos varios Flashbacks encadenados inducidos por nuestro protagonista, donde le vemos bailar con las mujeres que ha perdido.

El narrador cuenta la historia mostrando los acontecimientos tal y como son, de manera que no los vemos deformados por el punto de vista propio de ningún personaje. Las elipsis, por otra parte, abarcan en ocasiones bastante tiempo; por un lado, desde que Michael está ingresado en el hospital hasta que se marcha a Sicilia, pueden pasar perfectamente varios meses; por otro, el tiempo que transcurre desde la salida de la ópera hasta el final de la película con Michael siendo un anciano, abarca varios años.

A continuación, quedará señalado el simbolismo que implica el tiempo en todos sus sentidos en los espacios principales de la narración:

-Nueva York: prácticamente la mitad de la película transcurre en ésta ciudad. No observamos apenas cambios meteorológicos; el clima es, por lo general, frío, por lo que las estación de año puede ser bien otoño, bien invierno, e incluso ambos. Ocupa varias semanas en la historia.

La casa de los Corleone abarca buena parte de la primera media hora de la película, así como algunos momentos puntuales después; podemos resumirla toda en unos 40 minutos aproximados. Es el castillo de nuestro antihéroe; su fortaleza, donde él hace y deshace a su antojo.

El hospital ocupa muy poco tiempo en comparación con el hogar; apenas 15 minutos en total en la película, aunque se viven momentos intensos en él, ya que Michael diseña parte de su nueva estrategia ahí. Lo vemos siempre de día, excepto en el momento del ingreso.

Por último, destaca, como en el apartado anterior, la iglesia en la que se reúne con Gilday; apenas 10 minutos ocupa este lugar en la película.

No hay recursos temporales utilizados a destacar en este lugar a lo largo de la película en términos de duración, salvo las elipsis naturales entre las propias secuencias.

-Atlantic City: abarca apenas una hora en la historia, y unos 15 minutos en la duración de la película en sí. Es de noche, y el clima es el mismo que el que acostumbramos en Nueva York.

Encontramos una elipsis de varios minutos desde que salen del helicóptero hasta que están en la reunión.

-El Vaticano: ocupa varios días en la historia, y cerca de 10 minutos en la película. Michael se reúne con el consejo de Immobiliare, y éstos le plantan cara.

No se observa ningún recurso utilizado referente a la duración en ésta parte de la película, salvo las elipsis entre las propias secuencias.

-Sicilia: ocupa varias semanas en la historia, y prácticamente la mitad de la duración total del filme. El clima es más caluroso, por lo que podemos estar en verano perfectamente. Michael pasa bastante tiempo en la casa; ahí ordena a Vincent sus directrices a seguir, e incluso le otorga el control de la familia. También se reconcilia con los sentimientos de Kay.

En Corleone, Michael pasa un día entero con Kay; en la película apenas 3 minutos aproximadamente. Hay varias elipsis breves durante el viaje.

En Palermo, Michael y su familia asiste a la ópera de Anthony. Abarca aproximadamente 20 minutos de la película, y varias horas en la historia. Es de noche, y es el lugar en el que Michael se termina de condenar tras la muerte de Mary.

En relación a estos lugares no encontramos apenas ningún recurso en referencia a la duración, exceptuando las breves elipsis entre las propias escenas y/o secuencias.

a.7.1.3.- El personaje en relación con la sustancia de la expresión o medio en que se manifiesta (cine, radio, televisión...) (sustancia del plano de la expresión)

a.7.1.3.1. Representado (a través de las imágenes visuales, auditivas, audiovisuales, multimedia...): es relatado a través del plano audiovisual.

a.7.1.3.2. Relatado (a través del discurso verbal de otros personajes o el narrador o narradores, ya sea ese discurso oral o escrito): no es relatado por otros personajes.

a.7.1.4.- El personaje en relación con la forma del plano de la expresión:

a.7.1.4.1. Selección, orden, duración (extensión) y frecuencia de los atributos, funciones y relaciones del personaje.

En este apartado, el estudio señalará varias escenas y/o secuencias clave del protagonista, analizando los ámbitos de orden, duración, y frecuencia de las mismas.

-Fiesta de la condecoración de Michael: Representa el mundo cotidiano de Michael Corleone. Todo transcurre de forma cronológica. En el apartado de repetición, esto responde a la categoría de **singulativo**, ya que ocurre una vez en la historia y una en el discurso.

-Atentado en Atlantic City: Un tiroteo desde un helicóptero amenaza por un momento la vida de Michael. Este acontecimiento marca un antes y un después en el personaje, que perseguirá una nueva meta.

El orden de las escenas es cronológico, y no hay nada que señalar en términos de duración. Como la acción se da tan sólo una vez en la historia y en el discurso, es **singulativo**.

-Michael cae en un coma diabético: Michael sufre un ataque justo después de desvelar el verdadero traidor: Altobello. Comienza así su nueva misión: acercarse a Altobello para averiguar quién le acompaña como enemigo. Destaca la elipsis que pasa de la conversación con Altobello en el hospital, hasta que se marcha a Sicilia. Se omite así el período de recuperación del protagonista.

Con referencia a la frecuencia, todo cuanto ocurre lo hace de manera única tanto en la historia como en el discurso, por lo que se darán cita acontecimientos **singulativos**.

-Michael se confiesa al Cardenal Lamberto: Michael reconoce su culpabilidad y su incapacidad de perdonarse a sí mismo frente al futuro Papa. Es un acontecimiento que no responde al uso de recursos de orden

y duración. En términos de frecuencia, es un acontecimiento **singulativo**, ya que se da una vez en la historia y en el discurso.

-Renuncia de Michael a su poder en la familia: Michael traspasa sus poderes a Vincent, a cambio de que éste deje a Mary.

Es un acontecimiento que no presenta recursos de orden y duración. En lo que respecta a la frecuencia, no hay ningún recurso a destacar: es un acontecimiento **singulativo**, como en los casos anteriores.

-Muerte de Mary: Michael llega al culmen de su tragedia personal al contemplar horrorizado la muerte de su hija, cuando intentaban matarle a él. Es lo que faltaba para terminar de hundir a este personaje que tanto ansiaba redimirse. Es la pérdida que le recuerda todo el amor que ha perdido a lo largo de su vida. Es el último precio que paga por haber querido albergar tanto poder entre sus manos.

De nuevo, es un acontecimiento aislado, y no entran en juego recursos de orden y duración. En lo que respecta a la frecuencia, no hay ningún recurso a destacar: es otro acontecimiento **singulativo**.

a.7.1.4.2. Poética del personaje: figuración retórica y creatividad.

Las principales figuras retóricas presentes en el personaje son las siguientes:

1) Figuras de adición

-Anáfora: Repetición de palabras o expresiones al principio de varias frases o de varios versos consecutivos: Michael se repite en el plano audiovisual.

-Adínaton: paradoja que subraya un hecho imposible: Michael quiere salir del mundo de la mafia mediante el dinero que ha ganado presidiéndola.

-Amplificación (dilación, conmoración, expolición, epífrasis, incrementum): Acentuación de algunos núcleos temáticos a través de la enumeración iterativa o intensiva: reacción magnificada de Michael ante la muerte de su hija.

-Antinomia: Contradicción entre dos principios racionales o entre dos preceptos o leyes: Michael se debate entre salir del mundo del crimen o seguir en él.

-Gradación (clímax): Progresión ascendente o descendente de los distintos elementos en los diferentes planos, del contenido o de la expresión: Michael se enfurece y hace callar a Vincent tras el atentado.

-Paradoja (antilogía o endiasis): Antítesis superada que hermana ideas contrarias en un solo pensamiento. Absurdo aparente, pleno de sentido: Michael quiere que la familia sea legal, pero enseña a Vincent a ser como él para asegurar el futuro de la familia.

-Paralelismo: Organización en paralelo de fonemas, palabras, formas gramaticales, estructuras sintácticas, elementos semánticos, cadencias rítmicas en el texto: la estructura de la historia es similar a la de la película anterior: la estructura de la película es similar a la de las anteriores: hay un atentado, una maquinación, y una ejecución de venganzas.

-Pleonasmo (datismo o batología o tautología, expletivo, perisología, redundancia, macrología): Añade elementos de un mismo sistema

expresivo innecesarios para la comprensión textual. Resulta de la redundancia o insistencia repetitiva del mismo significado en diferentes significantes, total o parcialmente sinónimos. Potente valor enfático: Michael insiste en la muerte de Fredo a Lamberto, explayándose en sus explicaciones, incluyendo a sus padres en ellas.

2) Figuras de supresión

-Elipsis: Omisión de expresiones exigidas por la lógica y la Gramática, pero que no son absolutamente necesarias para captar el sentido del texto. Este se sobreentiende por el contexto: destacamos la elipsis que acaba con la llegada a Sicilia, que conlleva la recuperación de Michael de su ataque. También hay una al final de la película: desde la muerte de Mary, hasta el momento en que muere Michael.

-Percusión: Es una narración que "corre rápidamente. Un repaso de argumentos que se dicen sumariamente cuando merecerían un mejor y más detenido tratamiento: lo vemos cuando Michael se confiesa rápidamente ante el Cardenal Lamberto.

-Suspensión: Figura que se produce cuando se espera hasta el final de la frase, de un periodo o del texto para presentar un rasgo o elemento que da una luz nueva, aclara o completa el sentido del texto: Michael espera a escuchar los argumentos de Joey Zasa y Vincent en su fiesta.

3) Figuras de sustitución

-Epifonema: Reflexión final que resume enfáticamente lo que precede: Michael da lecciones a Vincent como por ejemplo cuando le insta a no odiar a sus enemigos para así poder juzgarles.

-Préstamo: Uso de términos pertenecientes a otras lenguas: Michael habla en italiano con Don Tomassino.

4) Figuras de intercambio o permutación

-Anacronía (analepsis o retrospección, prolepsis o anticipación o prospección): Desplazamiento de la cronología entre los hechos enunciados (lógica de la realidad) y su ordenación en la enunciación: retrospección a su hija y sus dos mujeres en los momentos en los que bailó con ellas en ésta y en las anteriores películas. (Analepsis).

-Hipérbaton: Alteración del orden gramatical de los elementos del discurso, al intercambiar las posiciones sintácticas de las palabras en los sintagmas, o de éstos en la oración: al final de la película, pasamos del presente al pasado, y después al presente, en el que Michael muere.

a.7.1.4.3. La influencia del género y el formato en la configuración y/o predesignación del personaje.

El género que engloba esta historia, al igual que en las anteriores entregas, es el de “cine negro”, aunque no es el genuino que se consolidara en los años cuarenta, sino que es una reformulación del mismo, mezclado con el tinte de una tragedia shakesperiana. Esto aporta mayor dramatismo a la película, a la par que profundidad. Somos así testigos de la caída y muerte de Michael Corleone.

El cine negro aporta esa visión protagónica de personajes autodestructivos que se mueven impulsados por deseos de dinero y poder, dando así rienda suelta a nuestros más oscuros instintos. No obstante, aquí Michael desea acabar con todo eso, y su tragedia es que, por mucho que lo intenta, no puede hacerlo.

Así pues, el género sigue siendo un nexo que ayuda a generar ese vínculo entre el espectador y su lado más oscuro, personificado en este caso en la violencia y la tragedia de Michael Corleone, un personaje autodestructivo que ya ha pasado al podio de los personajes más importantes de la historia del cine.

a.8.- Mito que representa el personaje:

Como en las anteriores entregas de la saga, Michael Corleone se corresponde con el mito de demonio, de ángel caído que destruye todo lo que toca aunque esa no sea su intención. El universo de Michael es más oscuro y corrompido que nunca, pues incluso en los más altos niveles de la política e incluso de la Iglesia encuentra enemigos.

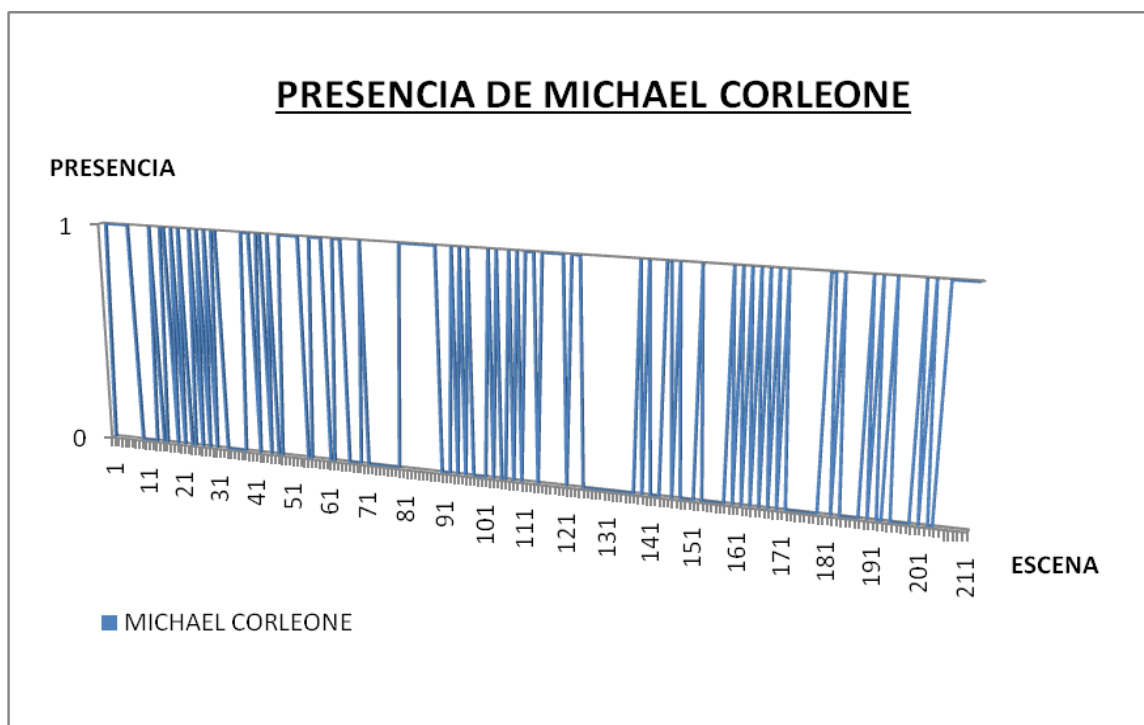
En esta película, nuestro personaje continúa profundizando en ese infierno al que se asomó en la primera parte, y en la que entró de lleno en la segunda; aquí intenta salir de él, pero le es imposible hacerlo. Intenta arreglar todo lo que rompió, y al hacerlo, también acaba perdiendo. Es una condena que tiene que sufrir para siempre, sin poder ponerle remedio alguno.

Es por ello un personaje que bebe más que nunca de la tragedia al más puro estilo de Shakespeare, tal y como se dijo con respecto a la segunda parte; Michael es un hombre que no puede escapar de su destino pase lo que pase. Su perdición es su presente y su futuro, y lo peor es que no sólo le afecta a él, sino a cuantos le rodean. De ahí que pierda a Mary, ya que se cumple una profecía que él mismo vaticinaba: unas palabras que vienen a decir que cuando atacan, atacan lo que uno más quiere. En su caso, es obvio todo lo que pierde en esta entrega, y se hace patente todo lo que ha perdido en las anteriores. Ha perdido el amor de las tres mujeres que más ha querido, y ha destruido a su familia.

b) Análisis cuantitativo del personaje

b.1- Presencia de Michael Corleone

Gráfica b.1.1. Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, los datos de que disponemos son los siguientes:

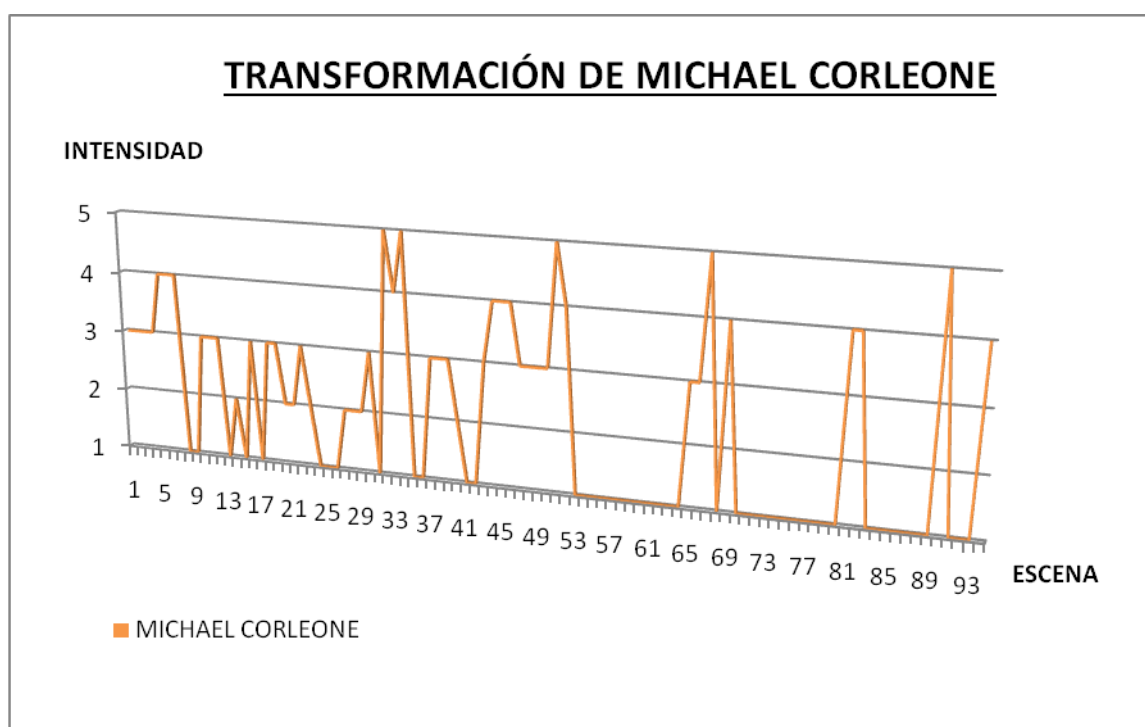
- La película consta de 211 escenas.
- Michael Corleone aparece en 94 de las mismas (aquellas que señalan el 1 en la imagen).

La presencia continuada de Michael nos deja ver que ocupa un rol fundamental en la historia; es el protagonista de su historia. No obstante, el hecho de que ocupe menos de la mitad de las escenas se debe en gran medida a que la misma alberga varias subtramas importantes, de forma que su sobrino Vincent va ganando protagonismo paulatinamente. La siguiente gráfica aprovecha las

escenas de presencia de Michael para exponer una valoración de cada una de ellas, y construir así otra gráfica con la transformación del protagonista.

b.2- Transformación de Michael Corleone:

Gráfica b.2.1- Fuente: Elaboración propia.



En ésta gráfica, podemos comprobar el proceso de cambio de Michael Corleone como personaje, totalmente aislado, de forma que las escenas aquí presentes son aquellas en las que él interviene. Su nivel de conflicto en cada escena de la película conforma su arco de transformación.

El arco de transformación que encontramos nos muestra cómo el personaje sufre serios conflictos en momentos puntuales de la historia. Señalaremos que:

- Alcanza el nivel máximo (5) un total de 5 veces: cuando atentan contra su vida en la reunión con las familias; cuando en medio de un ataque

desvela al culpable de lo sucedido, y en consecuencia, su nuevo enemigo a batir; más tarde, cuando se confiesa al Cardenal Lamberto tras acusar al entorno del Vaticano de hacer negocios sucios; escenas después, cuando se retira y nombra a Vincent el nuevo *don* de la familia; y por último, cuando su hija Mary es asesinada delante de sí, sellando este hecho su caída como ser humano.

-El conflicto interno (4) está se nos presenta en contadas ocasiones a lo largo de la película; está presente en los tramos principales de la misma, pero por poco tiempo en cada caso.

-Las relaciones con los personajes más cercanos al personaje (3) (sean éstos buenos o malos), se muestran de manera escasa en forma de conflicto; su presencia más cuantiosa se da desde el comienzo de la película hasta poco después del ingreso de Michael en el hospital, por un lado, y después, en los momentos previos a su visita al Cardenal Lamberto, por otro.

-Las relaciones más externas (2) tienen muy poca presencia en la película en forma de conflicto; apenas hay algunas en el primer tramo de la película, antes del atentado contra Michael.

-La ausencia de conflicto (1) se mantiene de forma constante a partir de la confesión de Michael hasta el final de la historia de nuestro personaje, exceptuando los momentos más duros restantes hasta el final.

c) Conclusiones

Los momentos clave señalados en el análisis cualitativo se corresponden en el análisis cuantitativo cuando alcanza las cotas más elevadas (5).

- El primer pico se corresponde con el atentado acaecido contra Michael durante su reunión con las demás familias en Atlantic city. Esto forma parte de la fase de *acontecimiento cero*.
- El siguiente se corresponde con el reconocimiento de Michael a los suyos del culpable del atentado: Altobello. Michael está furioso con él, y vemos que éste será su objetivo. Esto forma parte de la fase de *nueva misión*.
- Los siguientes picos se corresponden, en primer lugar, con la confesión de Michael de sus pecados al Cardenal Lamberto por una parte; por otro lado, encontramos la renuncia de Michael a seguir siendo el patriarca de la familia a favor de Vincent Mancini. Éstos hechos entran en la fase de *enfrentamiento*.
- El último pico se da en el atentado final contra la vida de Michael, en el cual su hija Mary acaba muerta. Michael se consolida como antihéroe; como hombre fallido para sí mismo; todo concluye aquí. Esto forma parte de la fase de la *superación de la prueba final*.

De esta manera, queda comprobado que las fases de transformación propuestas en el marco teórico de la tesis se pueden corresponder perfectamente con lo que se fijó anteriormente en el bloque 3 del estudio, y que por ende son perfectamente válidas. Las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio* no se pueden cuantificar de igual manera que los otros no exigen plenamente todos los conflictos principales del personaje.

4.3 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN GLOBAL

El final del camino de los personajes analizados permite obtener varias pistas acerca de la verdad presente en todos ellos; verdad que podemos hacer común en cuanto al camino que siguen en sus respectivas historias. Si en el marco teórico se proponía un nuevo camino, es correcto decir que éste se cumple en todos los casos, pues, como si de “pinzas” se tratara, sujetan el camino del personaje, y podemos encontrar de una u otra forma la presencia de todas las fases propuestas en cada personaje analizado. Se contempla así la verdad inherente a todos ellos, y que nos permite pensar que está presente en todos o gran parte de los personajes de cualquier narración de ficción en formato cinematográfico.

Tanto héroes como antihéroes comparten un camino narrativo a seguir, independientemente de si su motivación es moral o inmoral. Generalmente, la dicotomía clásica entre el héroe y el villano relevaron a éste último a un limbo en el que sólo se le trataba como antítesis al héroe, quedando así abandonada la “forja” del antihéroe, del protagonista malvado de una historia; una forja que en este caso bien puede asemejarse en su concepción a la del héroe.

Y es que, el objetivo final del protagonista es el factor que le otorga su verdadera identidad; es lo que le convertirá en héroe o antihéroe. Es común en todos los personajes analizados (incluyendo las secuelas en el caso de las sagas) el camino de transformación propuesto en esta tesis: todos presentan una *situación preestablecida*, un *acontecimiento cero* que rompe dicha situación, seguido del planteamiento de una nueva misión, que lleva al *conocimiento del nuevo medio*. Éste desemboca en un *enfrentamiento* en el que el personaje pone a prueba todo lo aprendido, superando o no un nuevo revés, y que le preparará para la *superación de la prueba final*. A continuación, se expondrán los puntos que todos los personajes presentan en común, tanto en el estudio cualitativo, como en el cuantitativo:

4.3.1 Rasgos comunes en el estudio cualitativo

Si bien este estudio no se traduce en toda su amplitud con el estudio cualitativo, cabe destacar que existen varios puntos en común entre todos los personajes desde el punto de vista de ésta parte de la investigación. Son además puntos difícilmente cuantificables, pero que deben ser tenidos en cuenta, pues además de las obviedades de que en todos los casos los personajes hacen piensan y dicen, y de que los demás personajes hacen, dicen y piensan respecto a los protagonistas, se deben señalar otras concurrencias que bien pueden arrojar luz sobre las teorías formuladas.

Con respecto a la caracterización, cabe decir que ninguno presenta ningún tag físico que le configure como personaje. En todo caso, es posible señalar el peinado a lo mohicano de Travis Bickle en *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese: se hace ese peinado a la hora de ejecutar su particular violencia. No obstante, sí hay concurrencias en *Batman begins* (2005), *El caballero oscuro* (2008), y *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), todas de Christopher Nolan: el protagonista, Bruce Wayne/Batman presenta un tag en el habla: habla de forma más amenazante cuando se pone la máscara, usando un tono de voz más ronco y misterioso. Es un recurso que vuelve a darse en Michael Corleone en *El padrino, parte II* (1974), y *El padrino, parte III* (1990), ambas de Francis Ford Coppola.

Un punto importante es el de psicología del personaje. A nivel psicológico, en cada película el protagonista se define como reflexivo, atendiendo a la clasificación realizada por Carl Jung, pues no olvidemos que éste distinguía varios elementos clave a la hora de catalogar psicológicamente a una persona. Así lo muestra Antonio Sánchez-Escalonilla (2001): inteligencia, sensibilidad, percepción, e intuición: los reflexivos se corresponden con la primera de las cualidades citadas, y resuelven problemas a través de su capacidad de

raciocinio. Éste es el *modus operandi* utilizado por todos los protagonistas de los filmes analizados, por lo que es un resultado importante de la investigación.

No obstante, dentro de ésta tipología se halla una bifurcación que divide a los reflexivos entre extravertidos e intravertidos, y es aquí donde se dividen dos bandos: tanto Máximo (*Gladiator*) como Michael Corleone (*El padrino*, *El padrino, parte II*, y *El padrino, parte III*) son reflexivos extravertidos, al igual que Bruce Wayne/Batman lo es tan sólo en *El caballero oscuro: la leyenda renace*.

Por otro lado, tanto Travis Bickle (*Taxi driver*) como Bruce Wayne/Batman (en *Batman begins* y *El caballero oscuro*) se muestran como reflexivos intravertidos, puesto que sus acciones generan dudas respecto a sus misiones; son incomprendidos hagan lo que hagan, y actúan únicamente desde su subjetividad. Ambos pretenden ejercer su propia justicia, solo que Travis lo hace mediante el odio, mientras que Bruce lo hace con el fin de mejorar el funcionamiento del sistema democrático.

En cambio, mientras que Máximo quiere vengar la muerte injusta de su familia y salvar a Roma de la tiranía de Cómodo, Michael Corleone quiere el bien para su familia ejerciendo el mal a su alrededor, propiciando un clima de violencia del que ya nunca podrá escapar. Lo importante aquí es que podemos ver que ambos perfiles psicológicos son válidos tanto en el ámbito del héroe, como en el del antihéroe.

Otro factor a destacar, es que todos los personajes dejan siempre descubiertos sus objetivos, y esto sí que puede referirse perfectamente al estudio cuantitativo, pues en éste último observamos que todos los personajes presentan la fase de **nueva misión** en su arco de transformación.

El espectador tiene siempre la noción de lo que hace el protagonista; de sus intenciones, y sus motivaciones, ya sea en el caso de un héroe, o de un antihéroe. Es un punto crucial en el proceso de identificación del espectador con

los personajes seleccionados, ya que facilita el visionado de la historia, y muestra la capacidad del personaje para entablar su propio camino.

Este punto induce a enlazar éste resultado con el tema de la identificación, y al consiguiente modelo propuesto en el marco teórico de la tesis, ya que las tres fases del modelo propuesto se superponen fácilmente sobre las fases de transformación desarrolladas, de manera que la etapa de **comprensión** del proceso identificativo del espectador ocupa las fases de **situación preestablecida**, **acontecimiento cero**, y **nueva misión**; la fase de **empatía** se corresponde con las de **conocimiento del nuevo medio** y **enfrentamiento**; y la de **emoción culminante**, con la de **superación de la prueba final**. En la siguiente Figura podemos observar la puesta en escena de estas afirmaciones:

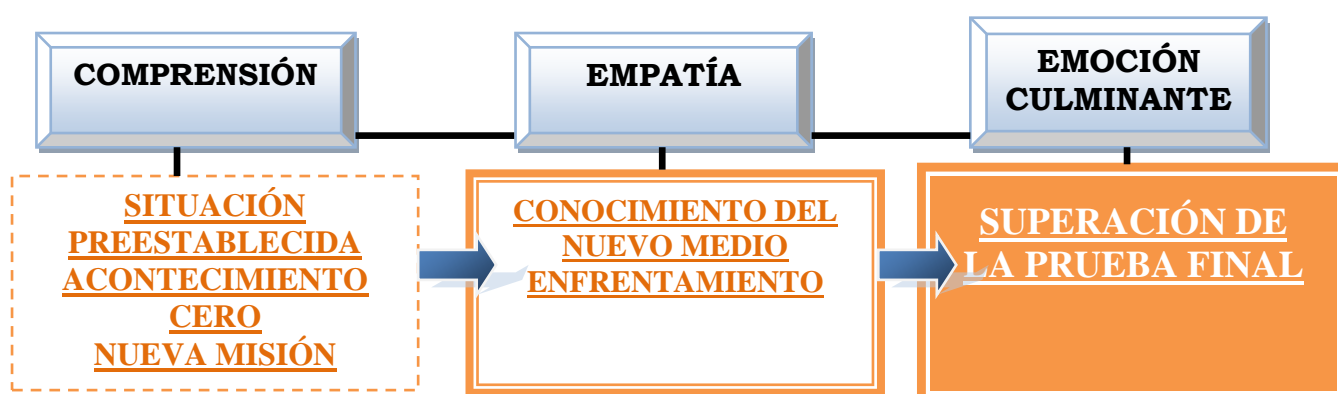


Figura 7.1.1 a. Esquema de identificación con el personaje mediante el modelo de transformación del personaje. Fuente: Elaboración propia.

De este modo, y como se observa en el gráfico, se refuerza el esquema de transformación gracias al modelo propuesto de identificación del espectador con respecto a los personajes analizados. Sabemos además que son películas que han llegado a la fase de **emoción** porque en todos los casos se trata de películas que han culminado en una prueba final a la que se han enfrentado los personajes. Además, se puede añadir que en todos los casos se han consolidado éxitos en taquilla y crítica.

Si bien la presencia de la fase de **nueva misión** es prueba concluyente de una etapa de **comprensión**, la de emoción nos la demuestra la acogida que han tenido estas películas en el momento de su estreno, así como el tratamiento que les ha dado el paso del tiempo a las más antiguas.

Dicho esto, es conveniente destacar otra conclusión respecto al camino del personaje: todos alcanzan su meta al final de cada película, excepto en el caso de Michael Corleone en *El padrino, parte III*, donde el personaje no logra redimirse. Es la única película en la que su protagonista no consigue su propósito.

Por último, es necesario hacer alusión al apartado de *poética del personaje: figuración retórica y creatividad*, ya que exponen todas ellas conceptos inherentes a los personajes; conceptos universales que se reúnen en ellos para favorecer una concepción determinada de cada uno. Llegados a este punto, se deben señalar las concurrencias entre personajes mediante las figuras retóricas:

- a) Se encuentran los cuatro tipos de figuras (**figuras de adición, supresión, de sustitución, y de intercambio o permutación**) en las películas *Gladiator*, *Batman begins*, *El padrino, parte II*, y *El padrino, parte III*.
- b) Se encuentran sólo los tres primeros tipos de figuras (**figuras de adición, supresión, y de sustitución**) en las películas *El caballero oscuro*, *El caballero oscuro: la leyenda renace*, *Taxi driver*, y *El padrino*.
- c) Todas las películas contienen los tres primeros tipos de figuras (de **adición, de supresión, y de sustitución**).
- d) Todos los personajes responden a la figura de la anáfora.
- e) Los héroes concurren en todas las películas en las figuras de: antonimia, hipérbole, enigma, símbolo.

f) El héroe desarrollado en una saga presenta en las tres películas las figuras de: anáfora, antonimia, hipérbole, enigma, símbolo, antanacalse, crasis, repetición diseminada, laconismo, y metáfora.

g) Los antihéroes comparten las figuras de: anáfora, elipsis.

h) El antihéroe desarrollado en una saga presenta en las tres películas las figuras de: anáfora, elipsis, paradoja, y préstamo.

i) El héroe desarrollado en una sola película y el antihéroe desarrollado en una sola película, concurren en las siguientes figuras: anáfora, amplificación, hipérbole, silencio, y enigma.

Terminada la exposición de los rasgos comunes en la primera parte del análisis, es el momento de adentrarse en la segunda, donde se concretarán los aspectos más importantes del estudio que es esta tesis.

4.3.2 Rasgos comunes con el estudio cuantitativo

Los rasgos comunes de este estudio se remiten directamente al estudio cualitativo, por lo que todo lo obtenido mediante la contabilidad y valoración de las escenas de cada película, tiene su correspondencia en el apartado referido a la transformación en la primera parte de la investigación.

No hay que olvidar que el objetivo primordial de la tesis es centrarse en la transformación que siguen los personajes en cada película; en eso se ha centrado el estudio cuantitativo. Dicho esto, y basando los siguientes rasgos comunes en los resultados obtenidos mediante las gráficas resultantes del análisis de cada filme, todos tienen varios puntos en común:

1) En todos los casos se ha dado que las fases de *situación preestablecida* y *conocimiento del nuevo medio*, aunque cuantificables en la medida en que las escenas lo son, no presentan tanta intensidad como las demás, ya que no ponen al personaje en situación de máximo conflicto.

No obstante, son fases que existen, ya que van con la lógica del desarrollo dramático de cada personaje. Sin ellas, las demás no tendrían tanta visibilidad. Son perfectamente visibles en el análisis cualitativo, y no hay ningún factor que nos pueda hacer dudar de su existencia.

2) Cada fase del estudio cuantitativo señalada con (5) se refiere a los principales acontecimientos de los personajes seleccionados. No siempre se muestra mediante una sola acción; en ocasiones, existen varias dentro de una misma:

-En el caso de *Gladiator* (2000), de Ridley Scott, se encuentran dos acontecimientos en la fase de *acontecimiento cero*, uno en *nueva misión*, dos en *enfrentamiento*, y dos en la *superación de la prueba final*.

-En *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese, se observa un acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, uno en *nueva misión*, uno en *enfrentamiento*, y dos en la *superación de la prueba final*.

-En *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, hay un acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, otro en el de *nueva misión*, dos en el de *enfrentamiento*, y uno en la *superación de la prueba final*.

-En *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, existe un acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, otro en la de *nueva misión*, dos en *enfrentamiento*, y tres en *superación de la prueba final*.

-En *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), de Christopher Nolan, hay un acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, otro en el de *nueva misión*, uno en *enfrentamiento*, y cuatro en la *superación de la prueba final*.

-En *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola, hay un acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, uno en la de *nueva misión*, dos en *enfrentamiento*, y tres en la *superación de la prueba final*.

-En *El padrino, parte II* (1974), de Francis Ford Coppola, se da un solo acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, uno en la de *nueva misión*, dos en *enfrentamiento*, y uno en *superación de la prueba final*.

-En *El padrino, parte III* (1990), de Francis Ford Coppola, se desarrolla un solo acontecimiento en la fase de *acontecimiento cero*, uno en *nueva misión*, dos en *enfrentamiento*, y uno en la *superación de la prueba final*.

Por tanto, los personajes analizados mantienen en común los siguientes aspectos:

a) Tan sólo en el caso de *Gladiator* se encuentra un *acontecimiento cero* compuesto por dos sucesos. En las demás películas esta fase tan sólo contiene uno.

b) En todos los casos existe un único suceso en la fase de *nueva misión*. Esto lo destacábamos ya en conclusiones del estudio cualitativo, ya que se corresponde con el conocimiento del espectador de la motivación de cada personaje; de su nuevo cometido en cada una de las historias.

c) En la fase de *enfrentamiento*, hay dos sucesos que componen dicha fase en *Gladiator*, *Batman begins*, *El caballero oscuro*, *El padrino*, *El padrino, parte II*, y *El padrino, parte III*.

Únicamente en *Taxi driver* y en *El caballero oscuro: la leyenda renace* se da el caso de que sólo aparezca un suceso en esta etapa.

d) En la etapa de *superación de la prueba final* encontramos un único suceso en los casos de *Batman begins*, *El padrino, parte II*, y en *El padrino, parte III*.

Hay dos acontecimientos en los casos de *Gladiator* y *Taxi driver*.

Hay tres en los filmes *El caballero oscuro* y en *El padrino*.

Hay cuatro en *El caballero oscuro: la leyenda renace*.

La conclusión que se obtiene tras refutar estas afirmaciones, es que existe cierta arbitrariedad en los patrones referidos a la cantidad de sucesos en cada fase. Cada historia tiene su propia naturaleza, y es difícil que su encadenado de escenas pueda ser del todo común. Únicamente coinciden todas en la etapa de *nueva misión*, lo cual es, sin embargo, un hecho significativo, ya que demuestra que en todos los casos la naturaleza inicial de cada personaje se remodela en un

momento dado: en todos los filmes analizados los personajes se ven obligados a cambiar su manera de ver el mundo, y caminar así por un nuevo sendero.

Éstas son las conclusiones generales teniendo en cuenta todos los análisis realizados. Como personajes importantes de la cultura popular que son, se puede observar que tienen en común importantes características de fondo, tanto en el estudio cualitativo, como en el cuantitativo. Si bien mantienen estructuras de transformación y factores psicológicos comunes, lo que cambia es su ejecución escénica y/o dramática, que lógicamente responde a la naturaleza de la historia a la que pertenecen.

Se plantea así la compatibilidad de personajes y arquetipos, al igual que un trasfondo mitológico que yace en lo más profundo de la narrativa cinematográfica y que resulta primordial tener en cuenta. Hay momentos clave en la historia de los personajes; momentos que suponen un giro o un avance en sus objetivos; son esos momentos los que marcan el devenir de su destino. Es algo que no se debe obviar a partir de este momento.

Si autores como Joseph Campbell (1959) y Christopher Vogler (2002) ya arrojaron luz sobre el camino del héroe proponiendo una serie de pautas presentes siempre en su recorrido en una historia, aquí se expone un punto de vista paralelo a todo ello, capaz de adherirse a ambos extremos de la moralidad humana en el ámbito cinematográfico.

5. CONCLUSIONES

En este apartado serán expuestas las respuestas de preguntas que ayudaron a plantear este estudio. Llega por tanto el momento más importante del trabajo, pues se confirmarán o rechazarán los postulados propuestos que dieron forma a este proceso.

Han sido desarrollados nuevos modelos que facilitan la construcción de personajes, y es el momento de concretar su funcionamiento dentro de las hipótesis expuestas. Los análisis realizados sobre las películas seleccionadas han arrojado luz sobre la materia de estudio que es el personaje en el guión cinematográfico; todo lo que se ha trabajado podrá servir para mejorar y enriquecer los conceptos que incluye el arte de contar una historia en el ámbito cinematográfico.

Esta tesis constituye, por ello, un nuevo punto de vista a tener en cuenta a la hora de contar una historia, pues ayudan a comprender la verdadera naturaleza del personaje; la vida que éste incluye por sí mismo en el relato cinematográfico; y todo gracias a lo que se puede ver en las propias películas, porque, merece la pena no olvidarlo, el guión definitivo de una película es el que ésta presenta a los espectadores cuando acuden a verla.

Dicho esto, es pertinente pasar a cotejar finalmente las hipótesis expuestas en el tercer bloque del estudio, ya que determinan en gran medida todo el trabajo realizado hasta el momento. Después, se desarrollarán las conclusiones generales derivadas del proceso, que por el motivo que fuera, no se esperaban encontrar en un primer momento.

5.1 CONTRASTE DE HIPÓTESIS

Antes de realizar el análisis, se formuló una serie de hipótesis respecto a la naturaleza del personaje en varios filmes de culto. Habiendo analizado las películas *Gladiator* (2000), de Ridley Scott, *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese, *Batman begins* (2005), de Christopher Nolan, *El caballero oscuro* (2008), de Christopher Nolan, *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), de Christopher Nolan, *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola, *El padrino, parte II* (1974), de Francis Ford Coppola, y *El padrino, parte III* (1990), de Francis Ford Coppola, el contraste de hipótesis es el siguiente:

a) Un personaje es una herramienta; una llave para hablar de universos personales

Se confirma, ya que, en todos los casos, hemos analizado personajes que representan vivencias que bien pueden tener su reflejo en el día a día de cualquier persona. Todos luchan, sufren y gozan de alguna manera. Todos tienen un reto que superar para sentirse realizados y alcanzar su propia felicidad. En todos los casos los personajes sienten: sienten dolor, satisfacción, se sienten amenazados, traicionados, y se ven obligados a luchar para escapar de los peligros que les acechan. Los héroes luchan por la supervivencia de la justicia que favorezca al prójimo: Máximo en *Gladiator*, y Bruce Wayne/Batman en *Batman begins*, *El caballero oscuro*, y *El caballero oscuro: la leyenda renace*.

Por otro lado, los antihéroes luchan por la justicia que mejor les favorezca a ellos; luchan por su propia justicia: Travis Bickle en *Taxi driver*, y Michael Corleone en *El padrino*, *El padrino, parte II*, y *El padrino, parte III*.

En todos los casos, héroes y antihéroes, tienen motivaciones comprensibles para el espectador.

b) Aun cuando no exista un cambio moral en el personaje, existe un proceso de transformación en el mismo.

Se ha confirmado por completo, ya que así lo hemos podido comprobar en los casos de Máximo, Bruce Wayne/Batman (en las tres películas de la saga), y en el de Michael Corleone en el caso de *El padrino II*.

-En el caso de Máximo, es un personaje que parte siendo un fiel servidor del emperador Marco Aurelio. Los avatares que sufre le terminan situando en contra del nuevo emperador, y luchará por erradicar las severas injusticias que ha sufrido por su culpa. Máximo se reforma como ser humano, debido en gran medida al fuerte cambio que le supone pasar de ser un gran general romano a simple gladiador. Siendo esto último es como asciende a ser idolatrado por todos.

-En el caso de Bruce Wayne/Batman, contemplamos a un personaje que se forma a sí mismo en cada película que compone su saga. Si en la primera parte observamos el nacimiento de Batman, en la segunda asistimos a la cara oscura que conlleva esta doble identidad; del precio que tiene que pagar por ello. En la tercera parte se centra en resurgir para hacer lo correcto con su vida si es necesario. Su condición moral es la misma; desea hacer el bien, pero sus virtudes y errores le hacen transformarse en un mito cada vez más importante debido a sus sacrificios.

-Por otro lado, en *El padrino, parte II* (1974), de Francis Ford Coppola, Michael Corleone continúa con la estela de maldad con la que acabó en la primera parte de la saga, de forma que su transformación supone para él profundizar en esa misma maldad, convirtiéndose en un demonio que todo lo destruye a su paso, incluyendo a miembros de su propia familia.

c) La transformación del personaje, como cambio evolutivo, es la clave para que éste supere la barrera del tiempo.

Se rechaza, ya que, aunque en los casos analizados los personajes muestran un modelo común de transformación, no hay nada que nos lleve a pensar que en efecto dicho modelo haga que los personajes asciendan a la categoría de mitos inolvidables. Al no haber comparación de resultados con personajes menos importantes en el panorama cinematográfico, se hace difícil llevar a cabo esa afirmación.

No obstante, cabe añadir que el modelo es un buen punto de partida para tener en cuenta en próximos estudios, pues, al fin y al cabo, los personajes analizados son inolvidables, y mantienen un esquema común de transformación.

d) La creación de un personaje debe abordar la transformación que éste seguirá a lo largo de la película.

Se confirma, ya que el estudio muestra la importancia del proceso de transformación del personaje para que éste revele la verdad de su ser. Al final de cada película, cada personaje se resuelve como lo que es. Sin tener en cuenta el proceso, el personaje no puede avanzar, aunque no cambie su condición moral y social.

El proceso evolutivo del personaje se erige así como un elemento fundamental en la creación de todo personaje, ya que es éste el que otorga o no las dimensiones mitológicas necesarias para que perdure en la memoria colectiva. Observamos cómo existen pautas comunes en protagonistas analizados, siendo éstos héroes y antihéroes. Dichas pautas enseñan el trasfondo mitológico que puede caber en cualquier historia a partir de ahora, y que seguro puede ser detectada en otras películas.

- e) Puede existir un modelo de transformación del personaje apto para protagonistas y secundarios, cualquiera sea la naturaleza moral que presenten.**

Se rechaza, puesto que no hemos podido llevar a cabo el estudio con personajes secundarios; si bien en *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola Michael Corleone no es el único protagonista de la película (lo es junto a Don Vito), no es una muestra que nos sirva para tal afirmación, pues aun considerándole secundario en ésta parte de la saga, no funcionaría esta hipótesis debido a que no hemos analizado a un héroe que ocupe un rol secundario en ninguna otra película, así como en el caso de las sagas.

- f) La acción final del personaje es un elemento de creación indispensable. El final es por tanto la clave en el viaje del personaje, ya que es en esa parte del proceso de transformación del personaje donde el espectador ve cumplidas sus expectativas o no en ellos.**

Se confirma, ya que en todos los casos observamos la existencia de una situación cumbre que el protagonista debe abordar: la denominada *superación de la prueba final*; al acabar ésta fase, el personaje ya ha finalizado su proceso cambiante, resolviéndose tal y como es finalmente:

Máximo se resuelve como salvador de Roma tras matar a Cómodo en *Gladiator*; Travis se resuelve como antihéroe que cree que ha cometido una heroicidad (su entorno también lo cree) tras asesinar a los proxenetas en *Taxi driver*; Michael se erige como el nuevo patriarca de la familia Corleone en *El padrino*; se resuelve como antihéroe destructor de su propia familia en *El padrino, parte II*; y se consolida como hombre fracasado en *El padrino, parte III*. Bruce Wayne/Batman termina siendo un nuevo héroe tras vencer a R'as Al Ghul y sus secuaces en

Batman begins; confirma su faceta heroica cargando con las culpas de los crímenes de Harvey Dent/Dos caras. Por último, en la tercera parte de ésta saga, Bruce Wayne/Batman reafirma de nuevo su condición heroica al vencer a sus enemigos y sacrificar su vida por Gotham.

g) Existe un modelo de transformación del personaje apto tanto para héroes, como para antihéroes.

Se confirma, pues los resultados globales nos muestran que ciertamente los personajes analizados presentan un modelo de transformación común y perfectamente compatible con la condición moral de cada uno.

Tanto los héroes como los antihéroes analizados muestran los mismos patrones en el camino que recorre cada uno: situación preestablecida - acontecimiento cero - nueva misión - conocimiento del nuevo medio - enfrentamiento-superación de la prueba final.

Por tanto, es acertado el camino de transformación propuesto en esta investigación, ya que es perfectamente visible en los estudios cualitativo y cuantitativo; tanto héroes como antihéroes tienen un mismo trasfondo estructural. Lo único que varía es el fin, el objetivo propio de cada uno; la propia historia del personaje, los sucesos y relaciones que le moldean.

h) El proceso de transformación del personaje presente en los protagonistas de distintas sagas es el mismo en cada película que las componen.

Se confirma, puesto que el protagonista de cada saga presenta la misma estructura de transformación en cada película, independientemente de la progresión del personaje. Cada uno sigue el mismo camino en cada película, sea

héroe o antihéroe, y podemos verlo con claridad en los estudios cualitativo y cuantitativo. Atraviesan las mismas fases de transformación en todos los casos, por lo que la hipótesis resulta acertada. Vemos de ésta manera que, tanto héroes como antihéroes siguen el mismo proceso en cuanto a la estructura de acontecimientos clave de sus historias.

i) La identificación del espectador con el personaje protagonista puede darse de forma evolutiva a lo largo de una película.

Se confirma, ya que el proceso de transformación propuesto conlleva las fases de identificación también ideadas en el marco teórico de la tesis, que son *comprensión, empatía, y emoción*. Los personajes siguen una gradación en su camino que incluye finalmente una resolución que activa los factores emocionales que se necesitan para emocionar al espectador. Esto viene además corroborado por la recepción de todas estas películas entre el público y la crítica. Además, las películas seleccionadas han ganado o han sido candidatas a diversos premios, incluyendo los premios de la Academia de Hollywood: los populares Oscars, por lo que su aceptación social es evidentemente amplia.

j) El rol del villano es siempre secundario cuando el protagonista es un héroe.

Se confirma, ya que, en los casos analizados, cuando el protagonista presenta cualidades y fines negativos, se constituye como antihéroe, mientras que, cuando el protagonista es un héroe, su antagonista más acérrimo ocupa un rol secundario; el villano es siempre la respuesta a la existencia del héroe. Así lo vemos en los casos de *Gladiator*, *Batman begins*, *El caballero oscuro*, y *El caballero oscuro: la leyenda renace*.

Vemos de ésta manera cómo los roles separan a los villanos de los antihéroes, en cuanto a terminología se refiere.

**k) El protagonista aparece de forma constante en la propia película:
aparece, como mínimo, en la mitad de sus escenas.**

Se rechaza, puesto que hay casos en los que el protagonista aparece en una cantidad de escenas incluso menor que la mitad del total de las mismas. Así lo vemos en las tres películas de la saga protagonizada por Bruce Wayne/Batman: *Batman begins*, *El caballero oscuro*, y *El caballero oscuro: la leyenda renace*; al igual que ocurre con Michael Corleone a lo largo de las películas que componen su saga: *El padrino*, *El padrino, parte II*, y *El padrino, parte III*. Aunque son protagonistas en cada filme, no abarcan ni la mitad de escenas de cada película. Tan sólo se cumple en los casos de Máximo Décimo Meridio en *Gladiator*, y Travis Bickle en *Taxi driver*. Por tanto, en todo caso se podría decir que tan sólo el héroe y el antihéroe desarrollados en una sola película pueden ocupar como mínimo la mitad de las escenas del filme. Ello induce a plantear que el protagonista no puede tener tanta presencia fílmica (aunque sea el protagonista) en aquellos casos en los que su desarrollo ocupe narraciones muy extensas, como es el caso de las trilogías analizadas.

l) Para que un personaje sea perfecto, debe ser imperfecto. El espectador es atraído por sus imperfecciones; por su mal carácter, sus debilidades, por su vulnerabilidad, etc. Sus imperfecciones, ya sean físicas o psicológicas, aportan veracidad a la vida que se trata de recrear. Si al personaje le sale bien todo lo que se propone, estaremos ante la historia más aburrida del mundo.

Se confirma, puesto que en todos los casos los personajes aparecen atormentados por sus desgracias, y presentan notables defectos, comenzando

con una primera pérdida de la esperanza en el caso de los héroes, y con una notable corrupción paulatina en el caso de los antihéroes. Sus dudas e imperfecciones psicológicas a lo largo de su cometido les hace más verosímiles: Máximo pierde las ganas de vivir en *Gladiator*; Bruce Wayne/Batman se plantea la venganza al comienzo de *Batman begins*; actúa de manera egoísta en *El caballero oscuro* al poner sus sentimientos por Rachel sobre todo lo demás, y sucumbe ante Bane fácilmente por no valorar convenientemente las cosas en *El caballero oscuro: la leyenda renace*. En el lado de los antihéroes, Travis Bickle se corrompe porque es incapaz de relacionarse con la gente en *Taxi driver*; Michael Corleone se convierte en todo lo que él despreciaba en *El padrino*, destruye todo su entorno familiar en *El padrino, parte II*, y es incapaz de salir del mundo de la mafia en *El padrino, parte III*, perdiendo así el único amor femenino que le queda: el de su hija.

Una vez expuestas las hipótesis confirmadas y rechazadas, es conveniente mostrar otras conclusiones generales que en principio no estaban previstas a la hora de diseñar y ejecutar el estudio. Aportan gran riqueza al resultado final de esta tesis, ya que arrojan más luz sobre la creación del personaje en el guión cinematográfico y su entendimiento.

5.2 CONCLUSIONES GENERALES

Finalmente, se han confirmado y rechazado las hipótesis establecidas. No obstante, es conveniente señalar varios factores que funcionan a la vez como conclusiones generales; conclusiones que no se habían contemplado al comenzar el estudio.

Por ejemplo, en referencia al análisis fílmico realizado, es digno de mención el hecho de que no era de esperar corroborar que la fase de *nueva misión* se pudiese encontrar en todos y cada uno de los filmes. Existía la posibilidad de que en algún caso no se viera de forma clara este punto del camino. Y es concretamente en *Gladiator* donde se esperaba no encontrarla, ya que Máximo no asume verbalmente su nuevo cometido, sino que lo hace mediante la acción de borrar el tatuaje de la legión de su brazo y asentir a lo que dice Juba.

Es sin duda una forma clara de afrontar un nuevo propósito, y de asumir y rechazar el pasado reciente que tantos problemas le está ocasionando. La traición que ha sufrido toma así la forma de ese acto, en el que busca rechazar su pasado como leal soldado. Esa ruptura es la que en cierta forma pasaba disimulada al hablar de ésta fase en comparación con los demás filmes, donde aparecía de forma clara y concisa.

El objetivo del personaje se revela así como un factor determinante en la naturaleza del mismo. Tal y como decía Mckee (2002), es cuando se conoce la meta cuando el personaje cobra vida ante nuestros ojos:

Un personaje cobra vida en el momento en que vislumbramos una clara comprensión de su deseo, no sólo el consciente, sino en los papeles complejos, también el deseo subconsciente. (Mckee, 2002: 447)

Así pues, ésta es la observación más específica con respecto al estudio analítico que se ha desarrollado, pero hay otras más generales que tampoco se pueden pasar por alto, como la temática común de los filmes analizados: todos poseen crítica social y política relacionada con el tiempo en que vivimos.

La crisis económica que actualmente sufrimos comenzó a hacerse evidente en el año 2008. Ésta ha ocasionado un gran sufrimiento en forma de pobreza hacia el ciudadano medio. Se ha acentuado de distinta manera en todos los países del planeta, y en Europa ha provocado un gran caos en sus infraestructuras principales. Paralelamente a ello, se han desenmascarado distintos casos de corrupción política que han levantado serias ampollas en la opinión pública. Ello deja ver que, profundizando en la crisis económica, se puede plantear como posible origen una crisis en los valores más importantes; casos en los que la codicia o el exceso de ambición encienden el fuego de la ira de múltiples sectores sociales.

Todos estos aspectos prevalecen en las películas ya analizadas; esas dimensiones enfatizan tanto las aptitudes positivas de los héroes, como las negativas de los antihéroes. Hay un trasfondo oscuro en todos los casos que, de alguna forma, siembra dudas acerca del sistema político y social: en *Gladiator*, un hombre acomplexado y con delirios de grandeza hace que tiemble todo un imperio; Cómodo es un emperador que sólo mira por aquello que a él le complace. En cambio, en *Taxi driver*, el protagonista está descontento con la sociedad y quiere erradicar la maldad de las calles mediante el uso de la violencia. Matará a todo aquel que no se ajuste a sus preferencias personales.

En la saga del “*Caballero oscuro*”, se observa, más que en ningún caso, a una sociedad en crisis, con la corrupción política como principal factor a tener en cuenta en al menos las dos primeras partes. En la tercera, el sistema político cae como consecuencia de lo acontecido en los filmes anteriores; todo se derrumba debido a que llega un hombre (Bane) que sabe todo lo que ha ocurrido previamente, y que planea sembrar una nueva idea de justicia.

Por último, en la saga de *“El padrino”*, protagonizada por Michael Corleone, también se observa el declive moral que afecta al mundo de la política y los grandes negocios. La mafia se ceba con el poder, corrompiéndolo y haciendo de él un uso despreciable. Michael es el que termina ejecutando esta corrupción, erigiéndose como un antihéroe trágico que finalmente no podrá escapar del mal que vaya sembrando.

Este trasfondo de crisis de valores otorga una unidad a la muestra en la que no se había reparado al principio. La oscuridad que rodea a los personajes se convierte así en un nexo de unión entre ellos, y a su vez entre ellos y el presente más inmediato. Posiblemente sea esa oscuridad un factor indispensable que conecta con el subconsciente colectivo, y que hace que estos personajes se hayan convertido en importantes referencias en sus respectivos ámbitos heroicos o antiheroicos, ese trasfondo oscuro, es ni más ni menos que la propia humanidad que les conecta con el espectador.

Por tanto, una conclusión interesante a tener en cuenta es que la temática de corrupción social y política se alza también como trasfondo necesario en estos personajes; un contexto también presente en los tiempos actuales de crisis que vivimos.

Su trasfondo ayuda al público a identificarse antes con cada una de las historias, ya que, si en el caso de los héroes son testigos de aquellos con cuyas gestas tratan de superar los problemas del sistema, y con ello, a sí mismos, en el caso de los antihéroes disfruta viendo cómo hacen lo que es moralmente reprochable; aquello que nadie debería hacer con el sistema, que es aprovecharse de él; lo utilizan a su antojo para satisfacer sus propios intereses.

Es un punto interesante, ya que la muestra escogida no solo cuenta historias concretas, sino que en cierto modo habla del entorno social actual; muestra

verdades inherentes al ser humano que vemos todos los días, y a su forma de actuar en su entorno.

Otra conclusión que podemos deducir del estudio realizado, es que el héroe nunca es un personaje secundario. En cambio, el villano sí que puede ser protagonista (antihéroe), o secundario. Es el único que puede estar presente en todos los roles; al menos, en las películas que hemos analizado. El antihéroe no tiene en su contra a un personaje con fines nobles; ni Michael Corleone ni Travis Bickle tienen como enemigos a héroes convencidos; todo lo contrario; sus rivales son personas tanto o más oscuras que ellos.

La naturaleza del villano, de aquel totalmente contrario al héroe, es, por tanto, más polivalente en lo que a roles se refiere.

Vemos así que la atracción del lado oscuro es mayor que por la cara correcta de la moral; el espectador tiene facilidad para aceptar al villano en múltiples roles. Es necesario destacar que, a propósito del antihéroe, no se contaba con la posibilidad de encontrar a lo largo de la investigación unas pautas tan delimitadas acerca de las dimensiones del antihéroe y el villano. Los términos presentan a priori ciertas ambigüedades, y quizás separarlos pueda ser extraño para muchos. En todo caso, es una distinción que se hacía necesaria de cara al objeto de la investigación y a la posterior obtención de resultados mediante el análisis fílmico. Fue gracias a Internet, y sobre todo, al *“Diccionario técnico akal de cine”* (2004) donde mejor se pudieron corroborar las impresiones propias del estudio al respecto.

Éstas son, en definitiva, las conclusiones a destacar obtenidas mediante el proceso. Como es evidente, por el camino no sólo se encuentran resultados concretos acerca del tema elegido, sino que a éstos se suman nuevos puntos de vista que ni siquiera se había planteado encontrar.

6. DISCUSIÓN

Llega el momento de aplicar un juicio crítico al trabajo realizado; señalar los elementos que suponían impedimentos para la realización del estudio, y valorar las consecuencias derivadas de las situaciones que éstos generaron. Cada personaje es un mundo que se desarrolla en cada película, y por tanto, no siempre se pueden ajustar a un patrón común en todos los sentidos. Por esa razón, es importante conocer en qué puntos convergen y cuáles no; entender sus propios rasgos, porque haciéndolo, será posible un mejor entendimiento de su funcionamiento, así como su conexión con el espectador. Al fin y al cabo conocer un punto de vista es enriquecer la propia visión que se tiene del mundo. Ese es el regalo que aporta el arte a la sociedad, y en este caso, el cine: el enriquecimiento intelectual y emocional.

Algunas hipótesis no han obtenido la confirmación que tanto se podría ansiar en un principio, pero como resultado no deja de ser importante, puesto que si bien se establecen caminos para una afirmación, también se generan para un rechazo, es decir, un resultado “negativo” en el caso de una hipótesis, es también un conocimiento adquirido sobre el objeto de estudio. Por eso una tesis resulta tan importante.

Es necesario, no obstante, ser conscientes del grado de satisfacción de los resultados obtenidos, y es ahí lo que se realizará éste punto: centrarse en la realidad del trabajo realizado, destacando los elementos menos favorecedores que se han dado cita en él. Todos, al fin y al cabo, han aportado nueva iluminación sobre el personaje en el guión cinematográfico, y han motivado el progreso de la investigación.

Dicho esto, se procederá a la muestra del análisis crítico de los resultados.

6.1 ANÁLISIS CRÍTICO DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos son ciertamente satisfactorios en la medida en que el modelo de transformación propuesto se cumple en todos los filmes analizados, sean sus protagonistas héroes o antihéroes, y pertenezcan o no a una saga cinematográfica.

No obstante, ha sido imposible demostrar que los protagonistas lo son gracias a su presencia en la película; si bien tienen una presencia fuerte en cada película, no se ha cumplido en todos los casos que ocupasen como mínimo la mitad de las escenas de las mismas. Ha sido un resultado que a priori no era de esperar, puesto que un protagonista siempre tiene mayor carga argumental.

Cuanto más personajes principales aparecen en una película, más se reparte la presencia de cada uno. Vemos así que la carga dramática de un personaje no es igual a su carga, digamos, “escénica”.

En ese sentido, la confirmación o rechazo de cada hipótesis ya habla por sí mismo, y como cabría esperar, el estudio no ha podido abarcar favorablemente todas las cuestiones propuestas como hipótesis. En cambio, tanto la confirmación como el rechazo de las mismas conlleva interesantes reflexiones al respecto, puesto que en cierto modo se han aclarado aspectos, como el ya citado referente a la presencia del protagonista.

Así pues, es lícito (y necesario) plantearse la siguiente pregunta: ¿se han aportado nuevas claves con este estudio? La respuesta es un sí rotundo, ya que hemos indagado por los principios de creación de personajes, e incluso se han añadido algunos nuevos principios válidos al efecto.

Se ha hecho hincapié en el importante papel que juega la identificación del espectador cuando ve una película y, aunque es difícil medir las emociones que le generan, se ha visto cómo a través del modelo de transformación se puede establecer el propuesto referente a la identificación.

Dicho modelo, progresivo en tres fases, indica que, si bien cada espectador se podrá emocionar en cualquier momento por cualquier motivo, es importante mantener una estructura fija en la que se puedan apoyar ciertos puntos que induzcan hacia una emoción plena al final de una película: la “emoción culminante” es aquella en la que el personaje consigue su tan ansiado objetivo al final de la película, logrando que todas las piezas terminen de encajar. Y es plena porque el espectador ya conoce de sobra al personaje; sabe de lo que es capaz y de lo que no; ha sido testigo de los obstáculos que ha seguido a lo largo de la película. Siente al personaje como alguien cercano a él; un nuevo amigo: *“...El espectador transforma al héroe, simple actante, en una persona, casi de carne y hueso, con sentimientos y emociones.”* (García García y otros, 2006: 58)

El modelo desarrollado, como se ha visto, puede contraponerse al expuesto con el de otros autores, como el de Mckee (2002), pero tiene unas bases sólidas en el camino del personaje.

Como público experimentamos una emoción cuando el relato nos hace pasar por una transición de valores. Primero, debemos sentir empatía por el personaje. Segundo, debemos saber qué quiere el personaje y debemos querer que lo consiga. Tercero, debemos comprender qué valores están en juego en la vida del personaje. Una vez se cumplen estas tres condiciones, cualquier cambio en los valores provocará una emoción. (Mckee, 2002: 295)

De ésta manera, al planteamiento del citado autor se añade un nuevo punto de vista al respecto. Y es que, para identificarse con los personajes, el espectador debe concebirlos primero como personas; personas con deseos, con objetivos, con dudas, con carencias. De ahí la necesidad de un proceso evolutivo en lo que a la identificación se refiere, y que no se puede separar de lo que hace el personaje a lo largo del filme. Cabe recordar las palabras de Gabriel Martínez I Surinyac (1998) al respecto:

Entendemos por personajes, la representación (imitación) de personas individuales o grupos con condiciones de acción y expresión, que tienen voluntad de desear cosas, generar intenciones y conflictos y en consecuencia acciones dramáticas. (Martínez I Surinyac, 1998:39)

En todas las películas analizadas sus protagonistas tienen un lado oscuro, lleno de dudas y frustraciones. Esto funciona como catalizador del interés del espectador, ya que, como ser humano, entiende la oscuridad del mundo como parte de él, y esto le permite asumir el lado más sombrío de los personajes.

Es muy gratificante, por otro lado, comprobar que existen ciertos parámetros inamovibles dentro de las estructuras que conforman la creación de personajes, ya sean héroes o antihéroes. Una de las claves del estudio era encontrar los puntos que se repiten en uno y otro caso, y es una meta que sí se ha conseguido. Será emocionante observar si este estudio logra tener trascendencia en adelante, gracias a sus múltiples aplicaciones en el arte de contar historias.

Pero el proceso no ha sido nada sencillo; se han dado cita varios aspectos problemáticos en el diseño y ejecución del análisis fílmico; han obligado a profundizar en la naturaleza del objeto de trabajo, y aunque funcionasen como obstáculos al principio, han terminado motivando la correcta ejecución del análisis. A continuación, se procederá a la exposición de elementos problemáticos, puesto que no hay trabajo o estudio que no los presente.

6.2. ELEMENTOS PROBLEMÁTICOS

En primer lugar, sobresalía la dificultad a la hora de plantear el estudio, pues no era fácil cuantificar el relato cinematográfico. Había que encontrar la forma de cuantificar lo que le ocurría a cada protagonista en cada película, y a la vez no dejar de analizar al personaje en todo su ser; comprender las dimensiones cualitativas del personaje, ya que sin comprender el alcance de su existencia, era imposible plasmar una clasificación en la valoración de escenas. Por ello, era necesario un estudio cualitativo que explicase el personaje tanto en su superficie, como en su contenido, para luego utilizar ésta información como criterio básico en el estudio cuantitativo: un estudio donde contabilizar las escenas, para luego aislar al personaje, y después valorar cada una de sus escenas según una clasificación basada en varios niveles de conflicto.

El proceso a seguir en el estudio cualitativo era mecánico, pero lento en varios puntos, mientras que el cuantitativo exigía tal exactitud en la valoración de cada escena, que en ocasiones era obligatorio a volver atrás en el proceso si no cuadraba bien la contabilidad de cada una. Era sin duda el ejercicio más problemático y costoso.

Estas dificultades aparecieron especialmente en el caso de la trilogía del *"Caballero oscuro"* dirigida por Christopher Nolan, ya que el montaje de éstas películas es muy picado y abunda en montajes paralelos. En ocasiones, un mismo plano que duraba apenas unos segundos se correspondía con una unidad escénica, y era tedioso evitar que ninguna se quedase sin apuntar.

Por otro lado estaba el criterio a seguir con las escenas, pues volviendo al caso de la citada trilogía, las escenas en muchos casos aparecen troceadas, y presentaban ciertas dudas en la ejecución de la contabilidad de las mismas. Finalmente, como lo importante era la aparición lineal del personaje, en el estudio, se valoró cada escena como lo que ocurre en una unidad espacio-

temporal, de manera que cada *microescena* derivada de montajes picados que la habían dividido, contaría como una escena independiente, puesto que de ésta manera no habría trampa alguna en la aparición del personaje analizado, y aparecería en el estudio tantas veces como aparece en el filme. Esta fue la principal duda a tener en cuenta, y la solución allanó el camino para con el análisis de las demás.

Con respecto al proceso de la identificación, es necesario reconocer los problemas a la hora de exponer el tema aplicado al estudio, ya que, al corresponderse con sentimientos, es difícil cuantificar las emociones del espectador. Por ello, resulta lógico en última instancia fiarse de un dato seguro, que es el éxito que han supuesto las películas, así como los premios que varias de ellas han cosechado. Todas han sido éxitos de crítica y público, por lo que no era inapropiado combinar éste éxito ya consolidado con el camino de transformación propuesto. En todos los casos, los personajes se han erigido como mitos cinematográficos, que la gran mayoría de la sociedad sería capaz de ubicar. Al final, ha resultado un esquema coherente que incluye la transformación del personaje como parte del proceso de identificación que éste despierta en el espectador.

De ésta manera, se ha podido corroborar de forma coherente que la identificación se puede enfocar de manera gradual; es un proceso cuyo propósito es emocionar al espectador; despertar algo en él que no sea indiferencia ante lo que ve, y que se corresponde con la consecución (en los casos analizados) del objetivo del protagonista.

Con respecto al tema de la aplicación del estudio al proceso de transformación del personaje desarrollado en el marco teórico, existía cierto temor a la hora de traducirlo en niveles de conflicto, debido a que existiera la posibilidad de que la subjetividad invadiese todo el estudio a la hora de otorgar un valor a las escenas. Finalmente, no queda lugar a dudas en la catalogación de escenas

según el conflicto del personaje en cada una: la objetividad ha prevalecido en todo momento atendiéndose siempre al conflicto que presenta el personaje en cada escena, gracias a la relación con los demás personajes en cada caso, o consigo mismo en el caso de no presentar relación alguna.

Pasando ahora al punto de las hipótesis, cabe decir que en algunos casos existía a priori cierta reticencia a su confirmación. Debido a la ambigüedad sintáctica presente en varias de ellas, era difícil corroborarlas con el estudio realizado. Esto ocurrió en dos casos: se trataba, en primer lugar, de la primera (a), referida a que un personaje es una manera de hablar sobre personas. Es una afirmación que bien puede entenderse de forma muy ambigua. No obstante, la concordancia de los personajes con el mundo real es perfectamente lógica, y puesto que todos hacen, dicen y piensan, tal y como lo hace cualquier persona en el mundo real, es una hipótesis que se confirmaba al 100%.

Por otro lado, se encontraba la misma dificultad de enfoque en la última hipótesis (l), ya que no existe la catalogación cerrada de lo que es un personaje perfecto para poder compararlo con uno imperfecto. Lo importante era subrayar que los personajes analizados mostraban debilidades y contradicciones que los definen constantemente, haciendo con ello las delicias del espectador, y enriqueciendo la historia de cada uno. Las sorpresas y contratiempos derivados de su comportamiento se revelan así como importantes elementos diferenciales de personajes de calidad.

6.3. APORTACIONES DEL ESTUDIO

El estudio presenta nuevas herramientas a tener en cuenta para construir personajes en el relato cinematográfico; por una parte, refresca la memoria de términos y testimonios ya existentes, y por otra, realiza nuevas aportaciones a la materia de creación de personajes. Guionistas, productores, directores, e incluso actores, pueden nutrirse de los resultados aquí presentes. La creación de un personaje no se limita a idear su físico y psicología; un personaje es también una historia particular, y por tanto, es necesaria

De ésta manera, los profesionales del sector podrán ir más seguros a la hora de idear películas; el proceso creativo consigue así un nuevo camino a seguir, marcado por el éxito de los ejemplos con los que hemos obtenido los resultados.

Ésta consciencia podría dar lugar a nuevas e interesantes películas, concebidas con el conocimiento de causa de la estructura del devenir de los personajes; pues ya se ha visto que un personaje se crea plenamente cuando se establece su camino a seguir en la historia; cuando quedan claras sus pautas de transformación. Porque un héroe o un antihéroe no se consolida como tal hasta que no terminan sus peripecias.

Si bien se ha comprobado visto que ya existen grandes autores dueños de importantes teorías y paradigmas, este estudio puede quedar perfectamente a su nivel, e incluso enriquecer las teorías de éstos promulgan. El conocimiento es un océano que alberga cada vez más puntos de vista, más contenido; el proceso de transformación del personaje propuesto es otra gota en ese océano de conocimiento. Quedará disponible para cualquiera que necesite indagar en el arte de contar historias, de traspasar conocimientos. Y el conocimiento se puede presentar perfectamente con el formato del entretenimiento; sólo es necesario conocer los postulados que así lo permiten, tal y como el estudio los ha recabado en el marco teórico.

En toda película hay un protagonista, y es o un héroe, o un antihéroe, dependiendo de la moralidad de su motivación. Por ello, las hipótesis corroboradas siempre tendrán cabida dentro de este ámbito.

Sería magnífico aportar de ésta manera una mejora en el entretenimiento; y sobre todo, proporcionar recursos para emocionar a espectadores de todo el mundo, tal y como lo han hecho los personajes analizados. Actualmente, una buena parte de la industria del entretenimiento ha caído en conceptos vanos y mediocres. Los medios de comunicación son capaces de lo mejor y de lo peor, pero cuando lo que predomina es el espectáculo devenido del morbo, el mensaje se muestra ausente, o falta de contenido. Éste estudio hace hincapié en el poder de los mitos por reciclarse y no perderse en el tiempo; en un trasfondo cultural universal que sólo puede pasar de generación en generación. El cine es un arte muy completo capaz no sólo de entretener, sino de emocionar; de hacer sentir. El camino de transformación propuesto no deja de ser un foco de orientación de emociones, y por tanto, de entretenimiento de cara al espectador, y es un factor que hay que tener en cuenta. Es bien sabido que el arte es capaz de mover montañas: la música, el teatro, la literatura, son sólo algunos ejemplos equiparables al cine, que se erige como arte englobando a otras tantas. Merece la pena llevarlas a cabo porque pueden cambiar la forma de ver las cosas de los individuos. Por eso el cine es para siempre; el arte es eterno.

En los primeros puntos de esta tesis ésta se reafirmaba como punto de inflexión sobre la pasión por el cine. Será una primera aportación a este arte; un punto de vista particular, pero firme y bien consolidado. Si con una mínima aportación de este estudio se logra que los cineastas se inspiren o se vean motivados para hacer películas con las que la gente desconecte de sus problemas y aprenda de las vivencias de los personajes, esta tesis ya habrá servido de mucho.

6.4. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

A partir de aquí, las líneas de investigación que se podrán seguir son múltiples. El mismo estudio ofrece nuevas vertientes a tener en cuenta, y sabiendo que éste modelo de transformación es apto para héroes y antihéroes protagonistas, otras líneas a seguir pueden ser las siguientes:

En primer lugar, la investigación realizada se centra en protagonistas masculinos. No existen demasiados personajes épicos femeninos en el cine que sean comparables a los analizados, ya que, como el autor Hammam Mohamad Al_Rifai (2006) señalara en su artículo "*La construcción de la figura masculina en el cine. Una mirada comparativa*", la mujer, lamentablemente, ha quedado relegada a roles más pasivos que el hombre. En éste ámbito, este razonamiento puede perfectamente aplicarse al cine por el caso que nos ocupa.

Aun con todo, podría llevarse a cabo un proceso similar con las heroínas y antiheroínas más carismáticas del mundo del celuloide, aunque en ese caso son más escasas que los masculinos, y a simple vista, no se encuentran sagas importantes compuestas por tres películas y protagonizadas por mujeres. Habría que redefinir el estudio en ese sentido. A nivel narrativo, es de suponer que no exista demasiada diferencia entre unos y otros simplemente por la distinción sexual, pero podría resultar un ejercicio interesante y necesario, pues en los últimos tiempos el papel de la heroína ha resurgido con interesantes películas como *Kill Bill, vol.1* (2003), y *Kill Bill, vol.2* (2004), ambas de Quentin Tarantino.

Otra línea a investigar sería la de comprobar si el proceso de transformación se cumple en el caso de personajes secundarios, independientemente de su rol moral en el filme. Se usarían importantes personajes secundarios, y se llevaría a cabo el mismo proceso de análisis. Se podrían analizar tanto en el caso de personajes masculinos, como femeninos, y dentro de este rol de secundarios, se

podría distinguir entre ayudante (el héroe sólo puede ser protagonista), o villanos/as.

Una línea especialmente interesante sería la de poner a prueba este proceso en el caso de héroes que se convierten en villanos (o antihéroes, según el caso), y viceversa. De ésta manera, se comprobaría si el proceso de cambio moral se puede corresponder con las fases expuestas, o por el contrario es inviable; profundizaríamos aun más en la forja heroica y antiheroica, estableciendo nuevas bases para este tipo de personajes tan sumamente cambiantes. Bien es cierto que no hay demasiados personajes memorables que pasen de un extremo a otro de la moralidad, pero a nivel narrativo sería más que apropiado conocer cómo funciona la dinámica general en estos casos, y comprobar si en efecto se puede adaptar el proceso establecido en ésta investigación.

En último lugar, sería factible poner a prueba el experimento con personajes procedentes de filmografías fuera de Hollywood, como por ejemplo, en España. Se comprobaría si se cumplen o no estas fases en películas importantes de esa nacionalidad. Y lo mismo podría hacerse con cualquier otra. Así, tal y como se ha conocido la naturaleza de varios de los héroes y antihéroes más carismáticos, se averiguarían los procesos internos de personajes más complejos, tanto en películas concretas, como en sagas de cualquier parte.

La creación de personajes adquiere cotas cada vez más complejas y notables, pero a la vez, el objetivo siempre será el mismo: simplificar nuestro entendimiento de los personajes; homogeneizar el trasfondo cultural de los más importantes, de aquellos que nos trasladan a otros mundos, y a nuevas emociones. Se conseguiría, de alguna forma, esquematizar el proceso de transformación de todo tipo de personajes, sean masculinos, femeninos, héroes, antihéroes, villanos, etc. Y de cualquier parte del mundo. Éstas son, por tanto, las líneas que podrían seguir nuevas investigaciones dentro de éste ámbito.

7. APLICACIONES

En este punto se tratarán las posibles aplicaciones del estudio desarrollado en esta tesis. Si en los objetivos se decía que las teorías desarrolladas ayudarían a consolidar un nuevo punto de vista cinematográfico que interesara a guionistas, directores, actores y productores, existen otras líneas de aprovechamiento. El arte de contar historias no se limita sólo al arte cinematográfico; hay otros campos dispuestos a absorber estas posturas. Es importante dilucidar las opciones que ofrecen estas nuevas teorías, que tanto pueden procurar en el camino del protagonista de cine. No hay que olvidar que por ejemplo Vladimir Propp (1985) ideó sus postulados narrativos refiriéndose a cuentos rusos. Sus populares funciones, resultado de su estudio, fueron aplicables también al medio cinematográfico, por lo que no se limitaban al ámbito literario. Lo mismo ocurría con Joseph Campbell (1959) y su teoría del *monomito*, desarrollada a partir de historias bien documentadas, así como de mitos presentes en varias culturas del planeta. Todo se transforma, y lo que es útil para un ámbito, suele serlo para otro. De ésta manera, el camino para la transformación del personaje propuesto es un modelo que se muestra óptimo para contar historias dentro del lenguaje cinematográfico, pero que aun así podría ser aplicado a otros ámbitos muy presentes en la sociedad.

Hay que tener en cuenta que actualmente la sociedad vive rodeada de imágenes; el audiovisual está de manera hegemónica en la vida de la gente; el lenguaje cinematográfico es algo con lo que las nuevas generaciones viven desde que tienen uso de razón. Lo conocen incluso de manera inconsciente, y saben cuándo algo no funciona en el discurso. Dicho esto, el modelo de transformación del personaje propuesto es aplicable a largometrajes cinematográficos tradicionales, a largometrajes cinematográficos, a cortometrajes cinematográficos, a videojuegos, a formatos de televisión interactivos, a videoclips, e incluso, a publicidad.

En todos los casos se hace patente la necesidad de un guión, que, al fin y al cabo, es indispensable a la hora de contar una historia, por muy breve que ésta sea. Como mínimo, se elaborará siempre una escaleta con las acciones a realizar, y ésta marcará el ritmo de trabajo.

El guión cinematográfico tiene un formato que se puede aplicar a todo cuanto suponga contar una historia en imágenes; por eso todos los postulados desarrollados a lo largo de esta tesis podrían servir a la hora de narrar historias en otros formatos. El punto de partida es siempre el guión; es el nexo común en todos los casos. Cabe exponer un último testimonio al respecto antes de proceder a desarrollar las posibles aplicaciones, pues hará recordar la importancia del guión en la narración cinematográfica.

Cuando a Mateo Gil, conocido guionista de cine que se inició con *Tesis* (1995), de Alejandro Amenábar, le preguntaron acerca de su opinión sobre la importancia del guión en el volumen *“Cómo hacer cine. Tesis, de Alejandro Amenábar”* (2002), éste respondió:

El guión es muy importante, porque en él está el 80 por ciento de las emociones que vas a sentir cuando veas la película. Pero en España no se valora en absoluto. Una muy buena dirección lo único que hace es confirmar lo bueno de la historia y añadirle cosas, pero nunca crea la película. No digo que el guión sea más importante que la película, porque no es así. Pero la película está en el guión. Es verdad que, generalmente, las películas ganan cuando se las ve, porque leer un guión es muy desagradecido. Todo el mundo ponía a parir el guión de Tesis, pero, ¿por qué le han dado entonces el Goya al mejor guión? Porque, aunque con muchos errores, tenía una fuerza anormal. (Vera, Sadariotti & Castro, 2002: 34)

Dicho esto, es conveniente proceder al desarrollo de las aplicaciones mencionadas anteriormente.

7.1 CINEMATOGRAFICAS

7.1.1 Largometrajes de ficción

Como bien se dijo en los primeros puntos del trabajo, y como objetivo fundamental, está la aplicación de este modelo de transformación del personaje para facilitar el trabajo de productores, guionistas, directores, y actores. La comprensión de cada una de las fases ideadas implica un entendimiento más rico de la historia, y de la evolución del personaje dentro de ella.

Además, es polivalente, ya que se ha demostrado que sirve tanto para héroes, como para antihéroes, por lo que ofrece interesantes posibilidades. Se podrá diseñar al personaje directamente teniendo en cuenta su camino en la historia, y fijando una estructura interna que funcionará como mapa de navegación por los distintos acontecimientos de la historia. Se constituye así como una herramienta para la elaboración de películas desde la base de las mismas: el guión. Una vez éste muestre el camino a seguir, todo será más fácil de cara a la elaboración de la película.

Dicho esto, cabe destacar que es una fórmula aplicable no sólo a producciones usuales a las que el público está acostumbrado, sino también a propuestas actuales existentes gracias a Internet: largometrajes que se llevan a cabo con poco presupuesto, o directamente sin presupuesto, siguiendo cánones determinados en cuanto a reglas de realización.

Ha resultado ser una nueva manera de aprovechar la iniciativa de jóvenes cineastas que, al no contar con el respaldo de una productora, o de un sistema de financiación que les ampare, deciden hacer sus propias películas ayudados por plataformas gratuitas de proyección. Por tanto, el modelo de

transformación es factible para ser llevado a cabo en todo tipo de largometrajes, de todo tipo de presupuestos.

En muchas ocasiones, el espectador relaciona la calidad por la amplitud del presupuesto, algo justificado en algunas ocasiones, pero injusto en otras. En todo caso, los cineastas tendrán a su disposición un mapa de navegación con el que poder contar su historia, y lo más importante: ésta podrá ser vista.

Las facilidades técnicas con las que cuentan los cineastas más jóvenes procuran el hecho de contar correctamente una historia, pero no implica necesariamente que esa historia tenga la calidad deseada. El modelo propuesto para los personajes ayudaría en gran medida a dotar de mecanismos al protagonista para que resulte más rico en términos cinematográficos. Y eso se lograría especialmente en la fase de guión, logrando plasmar el viaje que todo personaje realiza en una historia.

El campo de las ideas es el más importante, y el primero a tener en cuenta a la hora de hacer un largometraje. Por ello, esta tesis procurará el conocimiento de herramientas que han mostrado su potencial por separado y en conjunto, y se erigen como indispensables a la hora de escribir un guión. Cuanto mejor sea éste, mejores posibilidades tendrá la película en las siguientes fases de su producción.

Por otro lado, Internet es un escaparate muy importante para las películas, incluyéndose aquí las que circulan fuera del mercado industrial tradicional; como en el caso de cortometrajes, muchos cineastas suben sus creaciones con el fin de mostrar lo que son capaces de hacer, por lo que es un nuevo medio de exhibición que poco se ha explotado por el momento. El público podrá disfrutar de los postulados ofrecidos por esta tesis también en películas que circulen por la red, producto de la imaginación de un grupo de amigos, profesionales o no, que se empeñaron en contar una historia con los medios de los que disponían. En conclusión, el modelo de transformación del personaje es perfectamente aplicable a cualquier tipo de película de ficción.

7.1.2 Cortometrajes de ficción

El cortometraje es un formato audiovisual muy importante en España; es la carta de presentación de cineastas, y aglomera gran cantidad de profesionales, tanto si son de mucho presupuesto, como si no cuentan con ello. Es otra forma de contar historias, y, según la duración que alcancen, se podrá o no aplicar el modelo de transformación del personaje propuesto.

De la duración de la historia dependerá aquello que se cuente del personaje o personajes protagonistas. Otra opción en un cortometraje, es contar una historia que abarque una fase de las que incluye el modelo; el personaje puede simplemente vivir un acontecimiento traumático, lo cual podría valer tanto para *acontecimiento cero*, como para *superación de la prueba final*, o asumir un nuevo objetivo en su vida, y que eso sea el eje central de la historia (*nueva misión*). En todo caso, siempre habría una parte, por corta que fuese, que abarcara la *situación preestablecida*. Luego, se podrá combinar ésta con una o varias de las siguientes. En todo caso, siendo conscientes de las fases a las que responda el cortometraje, se conseguirá una historia más rica y abierta a nuevas posibilidades. Ello plantea incluso nuevos retos para con la identificación como modelo evolutivo, pues deberá de combinarse con el factor principal de un cortometraje, que es el factor sorpresa, ya que es un concepto que se erige como una clave principal que debe presentar todo cortometraje.

En conclusión, el formato del cortometraje es el que más opciones admite en el ámbito cinematográfico, al no ser tan costoso en elaboración en comparación a un largometraje. Por ello, se presta más a experimentar en cualquier campo, y al no responder en muchos casos a intereses empresariales, es más fácil embarcarse en historias más experimentales (aunque siempre tendrán la obligación de suscitar interés).

7.2 OTROS FORMATOS

7.2.1 Series de ficción

Las conclusiones ofrecidas a lo largo del estudio se proponen también un modelo a seguir para las historias que se cuentan en el formato televisivo en las series de ficción, puesto que en cada episodio podría fijarse una estructura similar en el camino del personaje principal, con el fin de asegurar un mínimo de emociones de cada al espectador.

Actualmente existe gran cantidad de historias de ficción que nutren a la sociedad proviene de la televisión, y de las series que éstas procuran. Por tanto, no es descabellado proponer que los modelos desarrollados en esta tesis puedan hacer su aporte en este formato. Especialmente si cuentan historias épicas, como puede ser el caso de *Juego de tronos* (2011-¿?), de David Benioff, y D.B. Weiss (creadores), donde los personajes hacen a la historia mediante sus acciones, activas y pasivas.

Los géneros que a priori podrían resultar más aptos para los conceptos desarrollados referentes a la transformación del personaje y a la identificación del espectador con el personaje son: la acción, el drama, el thriller y el suspense. En todos ellos, los personajes incluyen poderosos conflictos internos que bien pueden favorecer a la aparición de las fases incluidas en los postulados de esta tesis.

Se prolongaría así la estela de las ideas desarrolladas para el ámbito cinematográfico, adentrándose en un tipo de narración más longeva en el tiempo, y más concretada en los capítulos que la compondrían. Incluso se podrían plantear las teorías demostradas a lo largo de toda una temporada de

capítulos, aplicándose a uno o varios personajes principales. Las opciones, por tanto, son múltiples en este caso.

7.2.2 Videojuegos

En la actualidad, el mercado del videojuego es otra potente fuente de historias para la sociedad; propone la interacción con personajes y mecanismos que sirven para contar una historia. De hecho, muchos se enfocan como si de películas se tratase, incluyendo fragmentos fílmicos que componen la historia entre una misión y otra. M^a del Mar Marcos Molano, junto con Michel Santorum González (2011), ahondan en la cuestión narrativa del videojuego en *“Videojuegos = narración + acción + actuación”*, logrando concluir que el videojuego *“se erige como una forma de relato manteniendo algunas de las convenciones clásicas de escritura. Dada su condición de relato, es capaz de articular una narración en los términos definidos desde Aristóteles –planteamiento, nudo, desenlace –.”* (Marcos Molano, Santorum González, 2011:118)

De hecho, es importante destacar que el mercado de los videojuegos se ha consolidado como alternativa al mercado cinematográfico; se explotan las historias y los personajes más carismáticos, convirtiendo la propia película en un videojuego, o bien ampliando el universo que propone la historia del filme en un videojuego. Es el caso de películas como *Matrix* (1999), de Andy y Lana Wachowski, o *El padrino* (1972), de Francis Ford Coppola; películas que vieron su temática ampliada y contada de distinta manera mediante videojuegos.

Por ello, el modelo de transformación del personaje se puede adherir al formato del videojuego; lograría conformarse en acontecimientos que los jugadores disfrutarán mediante la interacción de la propia plataforma desde la que jueguen; podrán participar activamente del proceso evolutivo del personaje, y vivir de una nueva manera cada una de las fases establecidas, celebrando o lamentando las vicisitudes que su personaje deba atravesar, ya sea en primera o en tercera persona. Lo que Federico Peinado y Michael Santorum (2004)

denominaran “juego emergente” en su artículo “*Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos?*” es ya una realidad, puesto que, como bien afirmaban en 2004, los videojuegos estaban alcanzando nuevas cotas, aplicables no solo a la historia, sino a los propios mundos en los que éstas se desarrollaban. La linealidad de la historia es cada vez más abierta en cuanto a su ejecución, ya que el jugador en muchos casos impregna de sí mismo la narración.

Por tanto, se abre un camino interesante al estudio realizado, y es el de la interactividad en los videojuegos, que también han procurado grandes personajes y grandes historias. Se diseñan mundos virtuales muy realistas y atractivos para el espectador, y que ayudan a completar el perfil de los personajes que se mueven en ellos.

No obstante, es un modelo apto especialmente para los juegos de acción, donde entran por ejemplo los denominados *shooters* (“de disparos”), de aventuras o de plataformas, es decir, aquellos en los que haya un personaje definido que tenga que salvar una serie de obstáculos para llegar a su objetivo final. Esto es importante, ya que para este caso debe de existir una meta; no serán válidos los juegos basados en bucles infinitos de acción, y aquellos carentes de *misiones* para el jugador.

También hay que mencionar dentro de este espectro a aquellos videojuegos de mundo abierto (que incluyen acción, aventura...), en los que el personaje realiza una serie de pruebas para alcanzar sus propósitos, pudiendo cambiar en el proceso tanto él, como su propio entorno, entablando una serie de relaciones clave para el futuro de sus misiones (un ejemplo de ello lo constituye el popular videojuego *Grand Theft Auto; San Andreas*, escrito por Dan Houser, James Worrall, y Dj Pooh, y desarrollado por Rockstar games). En estos casos, el personaje muestra detalles derivados de rutinas cotidianas, como por ejemplo ir a comprar ropa, o cortarse el pelo, con los que los jugadores se ven atraídos. Ese es el realismo que radica en muchos videojuegos, y aquello a lo que muchas

historias aspiran, tengan el formato que tengan, ya que el público acabará acudiendo a lo que sea palpable para él, ya sea en cine, o en videojuegos. Además, son géneros que facilitan la creación de personajes que no sólo se muevan en tramas maestras, sino que puedan acceder a misiones alternativas y subtramas dentro del mismo universo. Facilitan la identificación del jugador al dar a conocer otras facetas del personaje, y por tanto, aumentan la coherencia interna del mundo que describe. Es ahí donde se podrá adaptar el modelo de transformación del personaje desarrollado en esta tesis, ya que el personaje se presta a una evolución con la que el jugador puede sentir *empatía*, y por supuesto, la *emoción culminante*, ambos conceptos presentes en el apartado de identificación en el marco teórico. Porque, al fin y al cabo, el fin último de los videojuegos, obligatoriamente, es entretener, y dentro de ello, el emocionar. Como siempre, lo importante será estar al tanto de las estrategias narrativas disponibles para realizar tal empresa. A ese propósito servirá esta tesis.

7.2.3 Videoclips

En los videoclips también se cuentan historias, siempre supeditadas a la canción que éste escenifica. Teniendo en cuenta el tipo de historia que ahí se cuente, se podrá o no aplicar alguna parte del modelo de transformación del personaje propuesto. Es difícil plantear el tipo de videoclip que sea óptimo para ésta fórmula narrativa, pero, al igual que en los cortometrajes, dependiendo de lo que exprese la canción en cuestión, se podrá contar una historia mediante alguna de las fases propuestas, centrada siempre en un conflicto interno. Eso sí, no se podrá alcanzar una identificación del espectador con ningún personaje, sino con el mensaje de la canción en sí.

En todo caso, es un ejemplo de aplicación que no se puede quedar en el tintero, ya que el del videoclip es un formato muy presente en la cultura popular, generando estilos visuales que luego se trasladan a otros ámbitos, como por

ejemplo, el cinematográfico. El mundo del videoclip suele aportar nuevas concepciones estéticas, y es un motivo importante por el que tener en cuenta este formato.

7.2.4 Formatos interactivos

Destacan en este ámbito Manuel Gertrúdx y Sergio Álvarez (2011) con *“More Media: nuevos modelos de narración hipertextual”*, donde se desarrolla la innovación procedente de los nuevos medios de comunicación en los que se desarrolla la narrativa. Si bien los postulados que se defienden con esta tesis van referidas al marco cinematográfico, no hay que desechar las opciones que ofrecen la interactividad. El trabajo de Gertrúdx bien lo demuestra, pues ofrece una oportuna explicación de diversas tipologías incluídas en los “more media”, encontrando, por una parte, los *cross media*, que se forman mediante el uso de distintos formatos, generando un discurso a través de medios diferentes. Por otro lado está la *retroalimentación narrativa*, que crea narraciones mediante discursos ya existentes, apoyándose en usuarios, y creando un nuevo “universo” mediante todo ello. Gertrúdx y Álvarez destacan después las *narraciones inteligentes*, donde la inteligencia artificial se articula como nueva fuente de comprensión y generación de historias. En última instancia, los autores hacen mención a *la creación colaborativa en la red*, donde varias partes se ponen de acuerdo para lanzar en colaboración nuevos formatos.

La Web TV y la IPTV traen al nuevo ecosistema audiovisual en la Red una interactividad del usuario basada principalmente en la agregación de contenidos, la personalización de la demanda y del diseño de la parrilla de programación, o la elección del tiempo y el espacio de acceso a la misma. (Gertrúdx y Álvarez, 2011: 21)

La televisión ha sufrido una gran transformación al combinarse con Internet. El personaje obtiene así distintas formas de bifurcarse en su construcción (y ejecución), y claro está, en su transformación. Conociendo el mapa del camino del personaje en la narración, es posible crear alternativas para el disfrute del usuario de formatos interactivos, pues podrá elegir el devenir del personaje en cada fase de transformación, jugando de ésta manera con el destino del sujeto. Se podrán plantear varios tipos de acontecimientos para marcar cada fase del personaje. Podría incluso darse en vídeos educativos, donde los niños pudiesen valorar las acciones de los personajes, y las consecuencias que tendrían en cada caso siguiendo un camino concreto. Ello podría orientarles hacia un mensaje u otro, o bien todos los caminos podrían llevar implícito el mismo mensaje. El proceso de transformación del personaje podrá entonces manifestarse exteriormente al público, de manera que éste sea consciente de que hay acontecimientos clave en el devenir de una historia.

Por el momento, aún no es posible interactuar de esta manera con la programación de ficción en televisión, pero el caso descrito anteriormente bien podría adaptarse a este medio. El espectador tendría mayor control sobre la historia que se le cuenta, pudiendo elegir aquello con lo que mejor se identifica. Si bien se perdería la noción del mensaje del autor en detrimento de esta interactividad. El espectador tendrá la batuta de buena parte de la narración, eligiendo las posibles moralejas de una historia. Así, podrá identificarse con el personaje, o varios personajes, en función de su propia necesidad argumental.

Éstas son, pues, las aplicaciones que puede conocer el estudio realizado. Todas tienen como prioridad llegar al público en masa, y satisfacerle mediante la fórmula del entretenimiento. Sólo mediante el entretenimiento se podrá educar, y a la vez, emocionar a la sociedad. Contar una historia es también procurar el conocimiento de unos a otros. Así se ha constituido la comunicación, y así es como ha prosperado la humanidad.

8. BIBLIOGRAFÍA

8.1 LIBROS CONSULTADOS

Alonso de Santos, José Luis. (1998). *La escritura dramática*. Madrid: Editorial Castalia.

Aranda, D., & De Felipe, F. (2006). *Guión audiovisual*. Barcelona: UOC.

Aristóteles. (1990). *Retórica*. Madrid: Gredos.

Autores, V. (1975). Libro de Job. En A. Varios, *Biblia de Jerusalén* (págs. 651-705). Bilbao: Editorial Española Desclée de Brouwer, S.A.

Bal, M. (1990). *Teoría de la narrativa*. Madrid: Cátedra.

Ballester Añón, R. (2005). *Manuales de construcción de guiones en España*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2002). *El arte cinematográfico*. México: Mc Graw Hill Interamericana.

Bou, Nuria, & Pérez, Xavier. (2000). *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona: Paidós.

Buñuel, Luis. (2008). *Mi último suspiro*. Barcelona: Editions Robert Laffont.

Campbell, Joseph. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F.: Fondo de cultura económica.

Casetti, F. (1989). *El film y su espectador*. Madrid: Cátedra.

Chatman, Seymour. (1990). *Historia y discurso*. Madrid: Taurus humanidades.

Chion, Michel. (1992). *El cine y sus oficios*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Chion, Michel. (2009). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Editorial Cátedra.

Coelho, Paulo. (1988). *El alquimista*. Barcelona: Planeta.

Cuadrado, Alfonso. (2011). Recursos expresivos para la construcción del personaje. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: el relato* (págs. 311-324). Madrid: Icono14 Editorial.

De Brenes, C. S. (2001). *¿De qué tratan realmente las películas? Claves prácticas para analizar y escribir guiones de cine y televisión*. Madrid: Ediciones internacionales universitarias.

De Cervantes, Miguel . (1998). *Don Quijote de La Mancha*. Madrid: Espasa Calpe, S.A.

Eisner, Will. (2007). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma Editorial.

Fernández Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Editorial Díaz de Santos. Fundación Universitaria Iberoamericana.

Fernández, Laura. (2011). Un ejemplo de análisis narrativo del montaje: esquema y colisión en *Salvar al soldado Ryan*. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: los discursos* (págs. 41-61). Madrid: Icono14 Editorial.

Field, S. (2002). *Cómo mejorar un guión*. Madrid: Plot Ediciones.

Field, Syd. (1994). *El libro del guión*. Madrid: Plot Ediciones.

Field, Syd. (1995). *El manual del guionista*. Madrid: Plot Ediciones.

Field, Syd. (2000). *Prácticas con 4 guiones*. Madrid: Plot Ediciones.

García García, Francisco, & Otros. (2005). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Del laberinto.

García Gómez, Francisco José. (2011). Recursos del lenguaje audiovisual en la dirección cinematográfica: Dassin y Bogdanovich. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: los discursos* (págs. 13-40). Madrid: Icono14 Editorial.

Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Gertrúdx, Manuel & Álvarez, Sergio. (2011). More media: nuevos modelos de narración hipertextual. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia* (págs. 13-29). Madrid: Icono14 Editorial.

Gómez Tarín, Francisco Javier. (2011). Enunciación fílmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: el relato* (págs. 267-290). Madrid: Icono14 Editorial.

González Requena, J. (2007). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.

Greymas, A. (1982). *Semiótica. Razonamiento razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

Hethmon, R. H. (1972). *El método del Actor's Studio*. Madrid: Fundamentos colección de arte.

Homero. (1999). *Odisea*. Barcelona: Espasa libros, S.L.U.

Huerta Floriano, M. Á., & Sangro Colón, P. (2006). *Guión de ficción en cine: planteamiento, nudo y desenlace*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca.

Huet, Anne. (2006). *El guión*. Barcelona: Pequeños cuadernos de Cahiers du cinema.

Jost, F. (1987). *L'Oeil-Caméra. Entre film et roman*. Lyon: P.U.L.

Kafka, F. (2003). *La metamorfosis*. Buenos Aires: Losada.

Konigsberg, Ira. (2004). *Diccionario técnico akal de cine*. Madrid: Akal.

Lax, Eric. (2008). *Conversaciones con Woody Allen*. Barcelona: DeBolsillo.

Layton, William. (1990). *¿Por qué? Trampolín del actor*. Madrid: Fundamentos.

López Iglesias, Matías. (2011). La hiperrealidad en la narrativa audiovisual de las películas de animación 3D. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: narración y convergencia* (págs. 143-162). Madrid: Icono14 Editorial.

Machalski, M. (2009). *El punto G del guión cinematográfico*. Madrid: T & B Editores.

Manzano Espinosa, Cristina. (2008). *La adaptación como metamorfosis. Transferencias entre el cine y la literatura*. Madrid: Fragua.

Marañón, F. (2006). *Tiene delito: una guía del mejor cine, sus grandes héroes y sus villanos*. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L.

Marcos Molano, María del Mar. (2009). *Elementos estéticos del cine. Manual de dirección cinematográfica*. Madrid: Fragua.

Marcos Molano, M^a del Mar & Santorum González, Michael.(2011). Videojuegos= narración + acción + actuación. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: narración y convergencia* (págs. 97-120). Madrid: Icono14 Editorial.

- Martínez i Surinyac, Gabriel. (1998). *El guión del guionista*. Barcelona: Cims.
- Mazzuchelli, David & Miller, Frank. (2008). *Batman: Año uno*. Barcelona: Planeta de Agostini.
- Mckee, Robert. (2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Miller, Frank. (2007). *Batman: El regreso del caballero oscuro*. Barcelona. Planeta de Agostini.
- Onaindia, M. (1996). *El guión clásico de Hollywood*. Barcelona: Paidós.
- Parent-Altier, Dominique. (1997). *Sobre el guión*. Buenos Aires: La Marca.
- Pearson, Carol S. (1992). *Despertando los héroes interiores*. Madrid: Mirach, S.A.
- Propp, Vladimir. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal Ediciones.
- Prósper Ribes, Josep. (2011). La perspectiva del personaje en el relato audiovisual. En Mario Rajas, Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: el relato* (págs. 291-310). Madrid: Icono14 Editorial.
- Puzo, Mario (2012). *El padrino*. Barcelona: Zeta bolsillo.
- Queneau, Raymond. (2004). *Ejercicios de estilo*. Madrid: Cátedra.
- Rajas, Mario. (2011). Tiempo de la historia, tiempo del discurso. En M. R. Francisco García García, *Narrativas audiovisuales: el relato* (págs. 349-384). Madrid: Icono14 Editorial.
- Rostand, Edmond. (2011). *Cyrano de Bergerac*. Madrid: Espasa.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2002). *Guión de aventuras y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, Antonio. (2009). *Fantasia de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Barcelona: Ariel.
- Santamarina, A. (1999). *El cine negro en 100 películas*. Madrid: Alianza Editorial.

Seger, Linda. (1999). *Cómo llegar a ser un guionista excelente*. Madrid: Rialp Ediciones.

Seger, Linda. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós comunicación .

Shakespeare, William. (2009). *Hamlet*. Madrid: Teide.

Shelley, Mary. (1996). *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Madrid: Cátedra letras universales.

Squire, Jason E. (2006). *El juego de Hollywood*. Madrid: T & B Editores.

Stanislavski, Constantin. (1975). *La construcción del personaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Tarkovski, A. (1991). *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Rialp.

Truffaut, François. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.

Vera, C., Sadariotti, S., & Castro, D. (2002). *Cómo hacer cine. Tesis, de Alejandro Amenábar*. Madrid: Fundamentos.

Vogler, Christopher. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Ediciones Robinbook.

8.2 ARTÍCULOS CONSULTADOS

Al_Rifai, H. M. (2006). La construcción de la figura masculina en el cine. Una mirada comparativa. *Culturales* , 2 (4), 80-116.

Brenes, Carmen Sofía. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de comunicación* (11) , 7-23.

Castro Ricalde, Maricruz. (2003). Lo figurativo icónico y lo figurativo abstracto en los personajes de Alice (Allen, 1990). *Escritos* (28), 67-90.

Galán Fajardo, Elena. (2003). La influencia de la mitología en los argumentos cinematográficos. *Primeras noticias. Revista de literatura* (197), 33-41.

Galán Fajardo, Elena. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *CES Felipe II* (7).

Gómez Tarín, Francisco Javier. (2000). *El espectador frente a la pantalla: percepción, identificación y mirada*. Recuperado el 23 de Mayo de 2012, de Biblioteca online de ciencias de la comunicação: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/tarin-francisco-espectador-pantalla.pdf>

Jiménez Gascón, Zoraida. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *Frame* (6), 285-311.

King, C.M. (2000). Effects os humorous heroes and villains in violent action films. *Journal of communication* , 50, 5-24.

Kountouriotis, Vasileios-Pavlos. (2008). *The Appeal of Action Films containing violence: Kill Bill Vol. 1- a case Study & a Spectator's psychophysical responses*. Recuperado el 6 de Junio de 2013, de LABAN: <http://kountouriotis.org/assets/objects/Pavlos%20Kountouriotis%20MADT%20Thesis.pdf>

Montes, Gustavo. (2009). El silencio en el diálogo cinematográfico. *CES Felipe II* (10).

Neira Piñeiro, María del Rosario. (1998-1999). El espacio en el relato cinematográfico. Análisis de los espacios en un film. *Archivum* , 373-397.

Ortiz Álvarez, Paula.(2006). Introducción a la creación de personakes históricos en el guión cinematográfico. *Artigrama* (21), 797- 813.

Peinado, Federico; Santorum, Michael. (2004). Juego emergente: ¿Nuevas formas de contar historias en videojuegos? *Icono 14* , 2 (4).

Pérez Rufi, José Patricio. (2007). La caracterización del personaje a partir del nombre en la obra de Kubrick. *Situarte* (3), 45-51.

Pérez Rufi, José Patricio. (2008). El análisis actancial del personaje: una visión crítica. *Espéculo: revista de estudios literarios* (38).

Prósper Ribes, J. (2013): Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato. *Icono 14, volumen 11 (1)*, pp. 281-302. doi: 10.7195/ri14.v11i1.192

Requena Hidalgo, Cora. (2006). Narratividad cinematográfica. *Espéculo, revista de estudios literarios* .

Sánchez Casarrubios, Minerva. (2012). Narración y sociedad: El villano en el cine contemporáneo (2000-2010). Madrid. *Aequitas* , 2, 189-224.

Velasco, Arnulfo Eduardo. (Junio-Septiembre de 2000). *El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo*. Recuperado el 20 de Mayo de 2013, de *Sincronía*: <http://fuentes.csh.udg.mx/CUCSH/Sincronia/cineus.htm>

8.3 PELÍCULAS DESTACADAS

Abraham, Marc & Newman, Eric & P. Rubinstein, Richard (Productor) & Snyder, Zack (Director) (2004). *Amanecer de los muertos (Dawn of the dead)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Anderson, Wes & Mendel, Barry & Rudin, Scott (Productor) & Anderson, Wes (Guionista/Director) (2001). *Los Tennenbaums, una familia de genios (The Royal Tenenbaums)* [Película]. EEUU: Touchstone Pictures, American Empirical Pictures.

Arad, Avi & Feige, Kevin (Productor) & Favreau, Jon (Director) (2008). *Iron man* [Película]. EEUU: Paramount Pictures, Marvel Enterprises, Goldman & Associates.

Ardaji, Paul & Kitman Ho, A. & Lassiter, James & Mann, Michael & Peters, Jon (Productor) & Mann, Michael (Guionista/Director) (2001). *Alí* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, Initial Entertainment Group (IEG), Overbrook Entertainment, Moonlighting Films.

Arnold, Bonnie & Guggenheim, Ralph (Productor) & Lasseter, John (Guionista/Director) (1995). *Toy story (Juguetes) (Toy story)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Arnold, Bonnie (Productor) & DeBlois, Dean & Sanders, Chris (Director) (2010). *Cómo entrenar a tu dragón (How to train your dragon)* [Película]. EEUU: DreamWorks Animation, Mad Hatter Entertainment, Vertigo Entertainment.

B. Wallis, Hall (Productor) & Curtiz, Michael (Director) (1942). *Casablanca* [Película]. EEUU: Warner Bros.

B. Wallis, Hall (Productor) & Huston, John (Guionista/Director) (1941). *El halcón maltés (The maltese falcon)* [Película]. EEUU: Warner Bros.

Beddor, Frank & Steinberg, Michael & Thomas, Bradley & B. Wesssler, Charles (Productor) & Farrelly, Peter & Farrelly, Robert (Guionista/Director) (1998). *Algo pasa con Mary (There´s something about Mary)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox

Bender, Lawrence (Productor) & Guggenheim, Davis (Director) (2006). *Una verdad incómoda (An inconvenient truth)* [Película]. EEUU: Paramount classics.

Bender, Lawrence (Productor) & Tarantino, Quentin (Guionista/Director) (2004). *Kill Bill vol. 1* [Película]. EEUU: Miramax Films, Band Apart.

Bender, Lawrence (Productor) & Tarantino, Quentin (Guionista/Director) (2004). *Kill Bill vol. 2* [Película]. EEUU: Miramax Films, Band Apart.

Bender, Lawrence (Productor) & Tarantino, Quentin (Guionista/Director) (1994). *Pulp Fiction* [Película]. EEUU: Miramax Films, Band Apart, Jersey Films.

Bender, Lawrence (Productor) & Tarantino, Quentin (Guionista/Director) (1990). *Reservoir dogs* [Película]. EEUU: Live Entertainment.

Bender, Lawrence (Productor) & Van Sant, Gus (Director) (1996). *El indomable Will Hunting (Good Will Hunting)* [Película]. EEUU: Miramax International.

Berbert, Marcel (Productor) & Truffaut, François (Guionista/Director) (1973). *La noche americana (La nuit américaine)* [Película]. FRANCIA: Les Films du Carrosse, PECF, Produzione Intercontinentale Cinematografica (PIC).

Besman, Michael & Gittes, Harry (Productor) & Payne, Alexander (Guionista/Director) (2002). *A propósito de Schmidt (About Schmidt)* [Película]. EEUU: New Line Cinema.

Bigelow, Kathryn & Boal, Mark & Chartier, Nicholas & Shapiro, Greg (Productor) & Bigelow, Kathryn (Director) (2008). *En tierra hostil (The Hurt Locker)* [Película]. EEUU: Summit Entertainment, First Light Production, Kingsgate Film

Borden, Bill & Rodríguez, Robert (Productor) & Rodríguez, Robert (Guionista/Director) (1995). *Desperado* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, Los Hooligans.

Breay, Lara & Cascino, Denise Nolan (Productor) McGrath, Tom (Director) (2010). *Megamind* [Película]. EEUU: DreamWorks Animation, Pacific Data

Bregman, Martin & Bregman, Michael & Bär, Willy (Productor) & De Palma, Brian (Director) (1993). *Atrapado por su pasado (Carlito's way)* [Película]. EEUU: Universal Pictures, Epic Productions.

Bregman, Martin (Productor) & De Palma, Brian (Director) (1983). *El precio del poder (Scarface)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Brice, Ian & Crichton, Michael & Kennedy, Kathleen (Productor) & De Bont, Jan (Director) (1996). *Twister* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Universal Pictures, Amblin Entertainment production.

Bruckheimer, Jerry (Productor) & Verbinski, Gore (Director) (2003). *Piratas del Caribe: la maldición de la Perla Negra (Pirates of Caribbean: the curse of the Black Pearl)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

Bryce, Ian & Ziskin, Laura (Productor) & Raimi, Sam (Director) (2002). *Spiderman* [Película]. EEUU: Columbia Pictures , Marvel Entertainment, Laura Ziskin production.

Buñuel, Luis (Productor) Buñuel, Luis (Guionista/Director) (1929). *Un perro andaluz (Un chien andalou)* [Película]. FRANCIA: Luis Buñuel.

Burg, Mark & Hoffman, Gregg & Koules, Oren (Productor) & Wan, James (Director) (2004). *Saw* [Película]. EEUU: Lions Gate Films.

Burton, Tim & Di Novi, Denise (Productor) & Burton, Tim (Director) (1990). *Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox Images (PDI), Red Hour Films

Cameron, James & Landau, Jon (Productor) & Cameron, James (Director) (2009). *Avatar* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Giant Studios Inc.

Cameron, James (Productor) & Cameron, James (Director) (1991). *Terminator 2: El juicio final (Terminator 2: Judgement day)* [Película]. EEUU: Columbia TriStar.

Canning, Iain & Sherman, Emile & Unwin, Gareth (Productor) & Hooper, Tom (Guionista/Director) (2010). *El discurso del rey (The king's speech)* [Película]. REINO UNIDO: UK Film Council, The Weinstein Co., Momentum Pictures, Aegis Film Fund, Molinare London, Filmnation Entertainment.

Canton, Marc & Goldman, Bernie & Nunnari, Gianni & Silver, Jeffrey (Productor) & Snyder, Zack (Director) (2006). *300* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studio.

Canton, Neil & Gale, Bob (Productor) & Zemeckis, Robert (Director) (1985). *Regreso al futuro (Back to the future)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Carrol, Gordon & Giler, David & Hill, Walter & (Productor) & Scott, Ridley (Director) (1979). *Alien, el octavo pasajero (Alien)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Brandywine Productions.

Clements, Ron & Musker, John (Productor) & Clements, Ron & Musker, John (Director) (2002). *Aladdin* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature animation.

Clore, Leon (Productor) & Reisz, Karel (Director) (1981). *La mujer del teniente francés (The French Lieutenant's Woman)* [Película]. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer.

Coen, Ethan & Coen, Joel & Rudin, Scott (Productor) & Coen, Ethan & Coen, Joel (Director) (2007). *No es país para viejos (No country for old men)* [Película]. EEUU: Miramax Films, Paramount Vantage, Scott Rudin Productions.

Coen, John, Healy & Janet & Meledandri, Christopher (Productor) Coffin, Pierre, Renaud, Chris & Pablos, Sergio (Director) (2010). *Gru, mi villano favorito (Despicable me)* [Película]. EEUU: Illumination Entertainment.

Costner, Kevin & Wilson, Jim (Productor) & Costner, Kevin (Director) (1990). *Bailando con lobos (Dances with wolves)* [Película]. EEUU: Orion Pictures, Tig Productions.

Cruise, Tom & Engelman, Tom & Herskovitz, Marshall & Kroopf, Scott & Wagner, Paula & Zwick, Edward (Productor) & Zwick, Edward (Director) (2003). *El último samurai (The last samurai)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Cuerda, José Luis (Productor) & Amenábar, Alejandro (Director) (1996). *Tesis* [Película]. ESPAÑA: Las producciones del Escorpión, S.L.

Chang, Terrence & Godsick, Christopher & M. Osborne, Barry & Permut, David (Productor) & Woo, John (Director) (1997). *Cara a cara (Face off)* [Película]. EEUU: Touchstone Pictures / Paramount Pictures.

Chaplin, Charles (Productor) & Chaplin, Charlie (Director) (1921). *El chico (The kid)* [Película]. EEUU: Charles Chaplin Productions, First National Picture.

Darabont, Frank & Valdes, David (Productor) & Darabont, Frank (Guionista/Director) (1999). *La milla verde (The green mile)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Castle Rock Entertainment.

Davey, Bruce & Gibson, Mel & Ladd Jr., Alan (Productor) & Gibson, Mel (Director) (1995). *Braveheart* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Icon Productions, Ladd Company.

Davey, Bruce & Gibson, Mel & McEveety, Stephen (Productor) & Gibson, Mel (Guionista/Director) (2004). *La pasión de Cristo (The passion of the Christ)* [Película]. EEUU: Newmarket Film Group, Icon Productions.

Davison, Jon & W. Koch, Howard (Productor) & Abrahams, Jim & Zucker, David & Zucker, Jerry (Guionista/Director) (1980). *Aterriza como puedas (Airplane!)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures De Beauregard, Georges &

De Fina, Bárbara (Productor) & Scorsese, Martin (Guionista/Director) (1995). *Casino* [Película]. EEUU: Universal Pictures, Légende Entreprises, Syalis DA, De Fina-Cappa.

Deelay, Michael (Productor) & Scott, Ridley (Director), (1982). *Blade runner* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Demme, Jonathan & Landay, Vincent & Saxon, Edward (Productor) Jonze, Spike (Director) (2002). *Adaptation (El ladrón de orquídeas)* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, Intermedia

Demme, Jonathan & Saxon, Edward (Productor) & Demme, Jonathan (Director) (1993). *Philadelphia* [Película]. EEUU: TriStar Pictures, Clinica Estetico Productions.

Disney, Walt (Productor) & Reitherman, Wolfgang (Director) (1963). *Merlín el encantador (Sword in the stone)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Donner, Richard & Silver, Joel (Productor) & Donner, Richard (Director) (1987). *Arma letal (Lethal weapon)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Dowd, Ned & Ostrow, Randy & Rotholz, Ron (Productor) & Joanou, Phil (Director) (1990). *El clan de los irlandeses (State of grace)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Eastwood, Clint (Productor) & Eastwood, Clint (Director) (1992). *Sin perdón (Unforgiven)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Malpaso Company.

Eastwood, Clint & Gerber, Bill & Lorenz, Robert (Productor) & Eastwood, Clint (Director) (2008). *Gran Torino* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Malpaso Productions, Double Nickel Entertainment.

Eastwood, Clint & Grazer, Brian & Howard, Ron & Lorenz, Robert (Productor) & Eastwood, Clint (Director) (2009). *El intercambio (Changeling)* [Película]. EEUU: Imagine Entertainment, Malpaso Productions

Eastwood, Clint (Productor) & Eastwood, Clint (Director) (1985). *El jinete pálido (The pale rider)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Malpaso.

Ekellund, Allan (Productor) & Bergman, Ingmar (Guionista/Director) (1957). *El séptimo sello (Detsjundeinseglet)* [Película]. SUECIA: Svensk Filmindustri.

Emmerich, Roland & Gordon, Mark (Productor) & Emmerich, Roland (Director) (2004). *El día de mañana (The day after tomorrow)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.

Evans, Stephen & Parfitt, David (Productor) & Hytner, Nicholas (Director) (1994). *La locura del rey Jorge (The madness of King George)* [Película]. REINO UNIDO: The Samuel Goldwyn Company, Channel Four Films.

Feige, Kevin (Productor) & Whedon, Josh (Director) (2012). *Los vengadores (The avengers)* [Película]. EEUU: Marvel Studios, Paramount Pictures.

Finerman, Wendy & Starkey, Steve & Tisch, Steve (Productor) & Zemeckis, Robert (Director) (1994) *Forrest Gump* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Ford Coppola, Francis (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1974). *El padrino, parte II (The godfather, part II)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Ford Coppola, Francis (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1990). *El padrino, parte III (The godfather, part III)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Ford Coppola, Francis & Fuchs, Fred & Mulvehill, Charles (Productor) & Ford Coppola, Francis (Director) (1992). *Drácula de Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula)* [Película]. EEUU: Columbia Pictures, American Zoetrope, Osiris Films.

Ford Coppola, Francis & V. Hart, James & Veitch, John (Productor) & Branagh, Kenneth (Director) (1977). *Frankenstein de Mary Shelley (Mary Shelley's Frankenstein)* [Película]. EEUU: TriStar Pictures.

Franzoni, David & Lustig, Branco & Wick, Douglas (Productor) & Scott, Ridley (Director) (2000). *Gladiator* [Película]. EEUU: Universal Pictures, Dreamworks Pictures, Scott Free Productions.

G. Kazanjian, Howard (Productor) & Marquand, Richard (Director) (1983). *El retorno del Jedi (Return of the Jedi)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.
Gaeta, Claudio & Vicente Gómez, Andrés & Saura, Antonio (Productor) & De la

Iglesia, Álex (Guionista/Director) (1995). *El día de la bestia* [Película]. ESPAÑA: Iberoamericana, Sogetel.

Garci, José Luis (Productor) & Garci, José Luis (Director) (1981). *El crack* [Película]. ESPAÑA: Nickel Odeon Dos, Acuaris Films

Gardner, Dede & Green, Sarah & Hill, Grant & Pitt, Brad & Pohlad, Bill (Productor) & Malick, Terrence (Guionista/Director) (2011). *El árbol de la vida (The tree of life)* [Película]. EEUU: Fox Searchlight Pictures, Riverroad Entertainment.

Goldwyn Jr., Samuel & Henderson, Duncan & Weir, Peter (Productor) & Weir, Peter (Guionista/Director) (2003). *Master & Commander: al otro lado del mundo (Master & Commander: The far side of the world)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Miramax, Universal Pictures.

Gordon, Lawrence & Levin, Lloyd & Snyder, Deborah (Productor) & Snyder, Zack (Director) (2009). *Watchmen* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures, Legendary Pictures, DC Comics, Lawrence Gordon Productions.

Gordon, Lawrence & Silver, Joel (Productor) & McTiernan, John (Director) (1988). *La jungla de cristal (Die hard)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.

Gorfil, Gilliam & Herskovitz, Marshall & King, Graham & Weinstein, Paula & Zwick, Edward (Productor) & Zwick, Edward (Director) (2006). *Diamante de sangre (Blood diamond)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Grazer, Brian & Howard, Ron (Productor) & Howard, Ron (Director) (2001). *Una mente maravillosa (A beautiful mind)* [Película]. EEUU: Dreamworks, Universal Pictures, Imagine Entertainment.

Greenhut, Robert (Productor) & Allen, Woody (Guionista/Director) (1986). *Hannah y sus hermanas (Hannah and her sisters)* [Película]. EEUU: Orion Pictures.

Grey, Brad & King, Graham & Pitt, Brad (Productor) & Scorsese, Martin (Director) (2006). *Infiltrados (The departed)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

H. Joffe, Charles & Rollins, Jack (Productor) & Allen, Woody (Guionista/Director) (1978). *Interiores (Interiors)* [Película]. EEUU: United Artists.

H. Moritz, Neal (Productor) & Cohen, Rob (Director) (2001). *A todo gas (The fast and the furious)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Hahn, Don (Productor) & Allers, Roger & Minkoff, Rob (Director) (1994). *El rey león (The lion King)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Hahn, Don (Productor) & Trousdale, Gary & Wise, Kirk (Director) (1991). *La bella y la bestia (Beauty and the Beast)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Harries, Andy & Lagan, Christine & Seaward, Tracey (Productor) & Frears, Stephen (Director) (2006). *La reina (The queen)* [Película]. REINO UNIDO: Pathé Pictures International, Granada Film Productions, Pathé Renn Productions, BIM Distribuzione, France 3 Cinéma, Canal+, Future Films, Scott Rudin Productions.

Harris, Timothy & Kopelson, Arnold & Weingrod, Herschel (Productor) & Schumacher, Joel (Director) (1992). *Un día de furia (Falling down)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Hawkes, Howard & Hugues, Howard (Productor) & Hawkes, Howard & Rosson, Richard (Director) (1932). *Scarface, el terror del Hampa (Scarface)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Hill, Grant & Roberdeau, John (Productor) & Malick, Terence (Guionista/Director) (1998). *La delgada línea roja (The thin red line)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Phoenix Pictures.

Hill, Grant & Silver, Joel & Andy Wachowski & Lana Wachowski (Productor) & McTeigue, James (Director) (2006). *V de Vendetta (V for Vendetta)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Vertigo DC Comics, Silver Pictures.

Hitchcock, Alfred & Bernstein, Sidney (Productor) & Hitchcock, Alfred (Director) (1948). *La sogá (Rope)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Transatlantic Pictures.

Hurd, Gale Anne (Productor) & Cameron, James (Director) (1984). *Terminator* [Película]. EEUU: Pacific Western, Hemdale Film Corporation.

Ichikawa, Minachi & Maeda, Shigeji & Shiraishi, Tôichirô & Yanagisawa Michihiko & Yoshida, Kôji & Ôno, Takahiro (Productor) & Miike, Takashi (Director) (2010). *13 asesinos (Jûsan-nin no shikaku)* [Película]. JAPÓN: Rakueisha, Recorded Picture Company (RPC), Sedic.

Jackson, Peter & M. Osborne Barry & Sanders, Tim & Walsh, Fran (Productor) & Jackson, Peter (Guionista/Director) (2001). *El Señor de los anillos: La comunidad del anillo (The lord of the rings: the fellowship ogf the ring)*[Película]. EEUU: New line cinema, Wingnut Films.

Jackson, Peter & M. Osborne Barry & Walsh, Fran (Productor) & Jackson, Peter (Guionista/Director) (2003). *El Señor de los anillos: El retorno del rey (The lord of the rings: the return of the King)* [Película]. EEUU: New line cinema.

Johnson, Mark & Steuer, Phillip (Productor) & Adamson, Andrew (Guionista/Director) (2005). *Las crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario (The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe)* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Johnson, Nunnally (Productor) & Lang, Fritz (Director) (1944). *La mujer del cuadro (The woman in the window)* [Película]. EEUU: Intenational Pictures.

K. Weiss, Robert (Productor) & Zucker, David (Guionista/Director) (1988). *Agárralo como puedas (The naked gun)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Kennedy, Kathleen & Marshall, Frank & Mendel, Barry (Productor) & Night Shyamalan, M. (Director) (1999). *El sexto sentido (The sith sense)* [Película]. EEUU: Hollywood Pictures, Spyglass Entertainment, Kenned, Marshall.

Kennedy, Kathleen & Marshall, Frank & Spielberg, Steven (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (1987). *El imperio del Sol (Empire of the sun)* [Película]. EEUU: Warner Bros

Kennedy, Kathleen & Mendel, Barry & Spielberg, Steven & Wilson, Colin (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (2005). *Munich* [Película]. EEUU: DreamWorks SKG, Universal Pictures, Amblin Entertainment.

Kennedy, Kathleen & Spielberg, Steven (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (1982). *E.T el extraterrestre (E.T. the Extra-terrestrial)* [Película]. EEUU: Universal Pictures.

Kubrick, Stanley (Productor) & Kubrick, Stanley (Guionista/Director) (1971). *La naranja mecánica (A clockwork orange)* [Película]. REINO UNIDO: Warner Bros. Pictures, Stanley Kubrick Productions.

Kubrick, Stanley (Productor) & Kubrick, Stanley (Guionista/Director) (1968). *2001: Una odisea en el espacio* [Película]. EEUU: Metro-Goldwyn-Mayer, Stanley Kubrick Productions

Kubrick, Stanley (Productor) & Kubrick, Stanley (Guionista/Director) (1980). *El resplandor (The shining)* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Hawk Films, Peregrine.

Kurtz, Gary (Productor) & Kershner, Irving (Director) (1980). *El imperio contraataca (Star wars, Episode V: The empire strikes back)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox

Kurtz, Gary (Productor) & Lucas, George (Guionista/Director) (1977). *La Guerra de las galaxias (Star wars)* [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Lucasfilm Ltd. Production.

L. Schwary, Ronald (Productor) & Redford, Robert (Director) (1980). *Gente corriente (Ordinary people)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Lassiter, James & Smith, Will & Zee, Teddy (Productor) & Tennant, Andy (Director) (2005). *Hitch, especialista en ligues (Hitch)* [Película]. EEUU: Columbia Pictures.

Lee, Ang & Netter, Gil & Womark, David (Productor) & Lee, Ang (Director) (2012). *La vida de Pi (Life of Pi)* [Película]. EEUU: Fox 2000 Pictures, Haishang Films.

Lewis, Edward (Productor) & Kubrick, Stanley (Director) (1960). *Espartaco* (*Spartacus*) [Película]. EEUU: Bryna Productions, Universal Pictures.

Linson, Art & Penn, Sean & Pohlada, Bill (Productor) & Penn, Sean (Director) (2007). *Hacia rutas salvajes* (*Into the wild*) [Película]. EEUU: Paramount Vantage, River Road Entertainment.

Linson, Art, Mann, Michael (Productor) & Mann, Michael (Guionista/Director) (2003). *Heat* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Regency Enterprises.

Litvak, Michel & Palermo, John & Platt, Marc & Pritzker, Gigi & Siegel, Adam (Productor) & Winding Refn, Nicholas (Director) (2011). *Drive* [Película]. EEUU: FilmDistrict, Bold Films, Odd Lot Entertainment, Marc Platt Productions, Seed Productions.

Lustig, Branco & R. Molen, Gerald & Spielberg, Steven (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (1993). *La lista de Schindler* (*Schindler's list*) [Película]. EEUU: Universal Pictures, Amblin Entertainment.

M. Bozman, Ronald & Saxon, Edward & Utt, Kenneth (Productor) & Demme, Jonathan (Director) (1991). *El silencio de los corderos* (*The silence of the lambs*) [Película]. EEUU: Orion Pictures

Mann, Michael & Lowry, Hunt Landay (Productor) & Mann, Michael (Guionista/Director) (1992). *El último mohicano* (*The last of the mohicans*) [Película]. EEUU: 20th Century Fox, Morgan Creek Productions.

Mann, Michael & Richardson, Julie (Productor) & Mann, Michael (Director) (2004). *Collateral* [Película]. EEUU: DreamWorks Pictures, Paramount Pictures.

Markey, Patrick & Mato, Amalia & Redford, Robert (Productor) & Redford, Robert (Director) (1992). *El río de la vida* (*A River Runs Through It*) [Película]. EEUU: Columbia Pictures.

Marshall, Frank (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (1981). *En busca del arca perdida* (*Riders of the lost ark*) [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Marshall, Frank (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (2008). *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (*Indiana Jones and the kingdom of the cristal skull*) [Película]. EEUU: Paramount Pictures, Lucasfilm.

Marvin, Niki (Productor) & Darabont, Frank (Guionista/Director) (1994). *Cadena perpetua* (*The shawshank redemption*) [Película]. EEUU: Columbia Pictures, Castle Rock Entertainment.

McCallum, Rick (Productor) & Lucas, George (Guionista/Director) (2005). *Star wars: Episodio III- La venganza de los Sith* (*Star wars: Episode III- Revenge of the Sith*) [Película]. EEUU: 20th Century Fox.

McCarthy, Frank (Productor) & J. Shaffner, Franklin (Director) (1970). *Patton* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.

Mendel, Barry & Mercer, Sam & Night Shyamalan, M. (Productor) & Night Shyamalan, M. (Guionista/Director) (2000). *El protegido* (*Unbreakable*) [Película]. EEUU: Touchtone Pictures.

Morrissey, John (Productor) & Kaye, Tony (Director) (1998). *American history X* [Película]. EEUU: New Line Cinema.

Nayar, Deepak & Sternberg, Tom & Sweeney, Mary (Productor) & Lynch, David (Guionista/Director) (1997). *Carretera perdida* (*Lost highway*) [Película]. EEUU: Ciby 2000.

Nolan, Christopher & Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2008). *El caballero oscuro* (*The dark knight*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures.

Nolan, Christopher & Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2012). *El caballero oscuro: La leyenda renace* (*The dark knight rises*) [Película]. EEUU: DC Entertainment, Legendary Pictures, Warner Bros. Pictures.

Nolan, Christopher & Thomas, Emma (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2010). *Origen* (*Inception*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy Productions.

Pentecost, James (Productor) & Gabriel, Mike & Goldberg, Eric (Director) (1995). *Pocahontas* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Peter Blatty, William (Productor) & Friedkin, William (Director) (1973). *El exorcista* (*The exorcist*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Petersen, Wolfgang & Rathbun, Diana & Wilson, Colin (Productor) & Petersen, Wolfgang (Director) (2004). *Troya* (*Troy*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Plan B Entertainment, Radiant Productions.

Phillips, Julia & Phillips, Michael (Productor) & Scorsese, Martin (Guionista/Director) (1976). *Taxi driver* [Película]. EEUU: Columbia Pictures.

Ponti, Carlo & E. Levine, Joseph (Productor) & Godard, Jean-Luc (Director) (1998). *El desprecio (Le mépris)* [Película]. FRANCIA: Les Films Concordia, Compagnia Cinematografica Champion, Rome Paris Films.

S. Rudy, Albert (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1972). *El padrino (The godfather)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures.

Siegel, Don (Productor) & Siegel, Don (Director) (1971). *Harry el sucio (Dirty Harry)* [Película]. EEUU: Malpas Company, Warner Bros. Pictures

Silver, Joel (Productor) & Andy Wachowski & Wachowski, Lana (Director) (2003). *Matrix revolutions* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Silver, Joel (Productor) & L. Lester, Mark (Director) (1985). *Commando* [Película]. EEUU: 20th Century Fox.

Silver, Joel (Productor) & Wachowski, Andy & Wachowski, Lana (Guionista/Director) (1999). *Matrix (The Matrix)* [Película]. EEUU: Warner Bros, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership.

Sistrom, Joseph (Productor) & Wildeer, Billy (Guionista/Director) (1944). *Perdición (Double indemnity)* [Película]. EEUU: Paramount Pictures

Spengler, Pierre (Productor) & Donner, Richard (Director) (1978). *Superman: La película (Superman: The movie)* [Película]. REINO UNIDO: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production.

Spengler, Pierre (Productor) & Lester, Richard (Director) (1980). *Superman II* [Película]. EEUU: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production

Spielberg, Steven & Gordon, Mark & Levinsohn, Gary & Bryce, Ian (Productor) & Spielberg, Steven (Director) (1998). *Salvar al soldado Ryan (Saving private Ryan)* [Película]. EEUU: Dreamworks, Paramount Pictures, Amblin Entertainment

Stone, Oliver & Townsend, Clayton & J. Vagna, Andrew (Productor) & Stone, Oliver (Guionista/Director) (1995). *Nixon* [Película]. EEUU: Illusion Entertainment Group, Cinergi.

Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2005). *Batman begins* [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Thomas, Jeremy (Productor) & Cronenberg, David (Guionista/Director) (1986). *Un método peligroso (A dangerous method)* [Película]. REINO UNIDO: Recorded Picture Company (RPC), Lago Film, Prospero Pictures, Millbrook Pictures.

Todd, Jennifer & Todd, Suzanne (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2000). *Memento* [Película]. EEUU: Newmarket, Summit Entertainment.

Todd, Michael (Productor) & Anderson, Michael (Director) (1956). *La vuelta al mundo en ochenta días* (*Around the world in eighty days*) [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures.

Vince, Robert & Vince, William (Productor) & Martin Smith, Charles (Director) (1997). *Air Budd* [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Keystone Pictures, Equicap.

W. Griffith, David (Productor) & W. Griffith, David (Guionista/Director) (1915). *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*) [Película]. EEUU: David W. Griffith Corp.

Walker, John (Productor) & Bird, Brad (Guionista/Director) (2004). *Los increíbles* (*The incredibles*) [Película]. EEUU: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.

Watson, Eric & West, Palmer (Productor) & Aronofski, Darren (Guionista/Director) (2000). *Réquiem por un sueño* (*Requiem for a dream*) [Película]. EEUU: Artisan Entertainment / Thousand Words.

Watson, Eric (Productor) & Aronofski, Darren (Guionista/Director) (1998). *Pí, fe en el caos* [Película]. EEUU: Harvest Film Works Truth & Soul, Planttain Films.

Wechsler, Nick (Productor) & Caro, Niki (Director) (2005). *En tierra de hombres* (*North country*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures, Participant Productions.

Welles, Orson (Productor) & Welles, Orson (Guionista/Director) (1941). *Ciudadano Kane* (*Citizen Kane*) [Película]. EEUU: RKO, Mercury Theatre Productions.

Winckler, Irwin (Productor) & Scorsese, Martin (Guionista/Director) (1990). *Uno de los nuestros* (*Goodfellas*) [Película]. EEUU: Warner Bros. Pictures.

Windeløv, Vibeke (Productor) & Von Trier, Lars (Guionista/Director) (2003). *Dogville* [Película]. EEUU: Zentrop Entertainment.

Wolf, Dani (Productor) & Van Sant, Gus (Guionista/Director) (2003). *Elephant* [Película]. EEUU: Meno Film Company, Blue Relief.

Zinnemann, Fred (Productor) & Zinnemann, Fred (Director) (1966). *Un hombre para la eternidad* (*A man for all seasons*) [Película]. REINO UNIDO: Columbia Pictures.

8.4 ENLACES DE INTERNET DESTACADOS

Aristóteles. (n/f). *Poética*. Recuperado el 20 de Agosto de 2011, de Escuela de filosofía Universidad ARCIS:
<http://www.philosophia.cl/biblioteca/aristoteles/poetica.pdf>

Batman Begins scene 12: Bruce Wayne decides to become a symbol. (06/09/2008). Recuperado el 18 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=9J6J5BcHFCs>.

Car Chase from The Dark Knight - (Part 1 of 2) [HD]. (21/11/2011). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=nCQxhof9RII>.

Car Chase from The Dark Knight - (Part 2 of 2) [HD]. (21/11/2011). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=Zg1cDKYmK98>.

EL séptimo sello clip (1). (02/02/2008). Recuperado el 28 de Marzo de 2013, de <http://www.youtube.com/watch?v=rrm2AFsM49U>

Empatía. (n.f) Recuperado el 16 de Agosto de 2011 de <http://www.unav.es/fcom/comunicacionysociedad/es/articulo.p>.

Ending scene HD!- The Dark Knight. (26/03/2011). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=yDtZa5csAGw>.

Gladiator (4/8) Movie CLIP - Are You Not Entertained?.(2000) HD. (27/10/2011) Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=FI1ylg4GKv8>.

Gladiator (5/8) Movie CLIP - My Name is Maximus. (2000) HD. (27/10/2011) Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=X1UmHfWCw-40>

Here's Looking At You, Kid-Casablanca (5/6) Movie CLIP (1942) HD. (26/05/2011). Recuperado el 22 de Abril de 2013, de <http://www.youtube.com/watch?v=rEWAqUVac3M>.

I'm Batman - Batman Begins. (22/07/2012). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=iu92GxXf1X8>.

Introduciendo la suspensión de la incredulidad. (n.f.) Recuperado Junio 15, 2011 de <http://ludosofia.com/2008/09/29/la-suspension-de-la-incredulidad/>.

Psicología online: psicología básica: Introducción a la psicología de la emoción. (n.f) Recuperado el 10 de Mayo de 2013 de <http://www.psicologia-online.com/pir/naturaleza-de-la-emocion.html>.

Real Academia Española: emoción. (n.f.) Recuperado el 12 de Junio, 2013 de <http://buscon.rae.es/drae/?type=3&val=emoci%F3n>.

Real Academia Española: ficticio. (n.f.) Recuperado el 15 de Junio de 2011 de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=ficticio.

Real Academia Española: inspiración. (n.f.) Recuperado el 13 de Junio de 2011 de http://buscon.rae.es/drae/?type=3&val=inspiracion&val_aux=&origen=REDRAE.

Real Academia Española: mito. (n.f.) Recuperado el 21 de Octubre de 2013 de <http://lema.rae.es/drae/?val=mito>.

Real Academia Española: realismo. (n.f.) Recuperado el 15 de Junio de 2011 de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=realismo

Real Academia Española: trama. (n.f.) Recuperado el 22 de Mayo de 2011 de http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=trama

Soca, R. (2002-2007). *Villano*. Recuperado el 21 de Junio de 2011, de El castellano. org: <http://www.elcastellano.org/palabra.php?id=1058>.

Star Wars: The Empire Strikes Back - I am your father (original). (14/04/2013). Recuperado el 6 de Mayo de 2013, de <http://www.youtube.com/watch?v=peh2T2543ec>.

Taxi Driver - You talking to me? [Subtítulos en español]. (22/07/2011). Recuperado el 8 de Marzo de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=-g5FOx2Utes>.

The Baptism Murders - The Godfather (8/9) Movie CLIP (1972) HD. (22/11/2011). Recuperado el 29 de Noviembre de 2011 de <http://www.youtube.com/watch?v=1CDIBLvc3YE>.

The Beginning of a Beautiful Friendship - Casablanca (6/6) Movie CLIP (1942) HD. (26/05/2012). Recuperado el 22 de Abril de 2013, de <http://www.youtube.com/watch?v=5kiNJcDG4E0>

The Dark Knight Rises - Bruce Climbs Out Of The Pit 1080p HD. (19/11/2012). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=GPc7G0Cp91k>.

The Godfather (5/9) Movie CLIP - Michael Loses Appolonia (1972) HD. (22/11/2011). Recuperado el 18 de Abril de 2013 de http://www.youtube.com/watch?v=SWAJPB_5rSs

The Godfather III ending scene. (23/05/2011). Recuperado el 20 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=QyaDIIirJnw>.

The Godfather: Part 2 (3/8) Movie CLIP - You're Nothing to Me Now (1974) HD. (22/11/2011). Recuperado el 19 de Abril de 2013 de http://www.youtube.com/watch?v=5Weaop_aiTg.

The Godfather: Part 2 (7/8) Movie CLIP - Fredo's Death (1974) HD. (22/11/2011). Recuperado el 5 de Marzo de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=AO-VFDYy9Rk>.

The Godfather: Part 3 (7/10) Movie CLIP - I Killed My Father's Son (1990) HD. (06/10/2011). Recuperado el 15 de Abril de 2013 de <http://www.youtube.com/watch?v=t2QvuZpxmeo>.

Wikipedia: antihéroe. (n.f.) Recuperado el 22 de Junio de 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Antih%C3%A9roe>.

Wikipedia: Dogville. (n.f.) Recuperado el 7 de Junio de 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Dogville>

Wikipedia: Guión cinematográfico. (n.f) Recuperado el 6 de Junio de 2011 de http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_cinematogr%C3%A1fico

Wikipedia: héroe. (n.f.) Recuperado el 20 de Junio de 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Heroe>.

Wikipedia: personaje. (n.f.) Recuperado el 4 de Abril de 2011 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Personaje>.

Wikipedia: Philosophiae naturalis principia mathematica.(n.f.) Recuperado el 2 de Junio de 2011 de http://es.wikipedia.org/wiki/Philosophiae_naturalis_principia_mathematica

Wikipedia: villano. (n.f.) Recuperado el 21 de Junio de 2011 de. <http://es.wikipedia.org/wiki/Villano>.

8.5 OTROS ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

Películas utilizadas en formato DVD:

Costner, Kevin & Wilson, Jim (Productor) & Costner, Kevin (Director) (1990). *Bailando con lobos* (*Dances with wolves*) (DVD). EEUU: Orion Pictures, Tig Productions.

Ford Coppola, Francis (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1974). *El padrino, parte II* (*The godfather, part II*) (DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS"). EEUU: Paramount Pictures.

Ford Coppola, Francis (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1990). *El padrino, parte III* (*The godfather, part III*) (DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS"). EEUU: Paramount Pictures.

Franzoni, David & Lustig, Branco & Wick, Douglas (Productor) & Scott, Ridley (Director) (2000). *Gladiator* (DVD. COLECCIONABLE "ABC"). EEUU: Universal Pictures, Dreamworks Pictures, Scott Free Productions.

Nolan, Christopher & Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2008). *El caballero oscuro* (*The dark knight*) (DVD). EEUU: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures.

Nolan, Christopher & Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2012). *El caballero oscuro: La leyenda renace* (*The dark knight rises*) (DVD). EEUU: DC Entertainment, Legendary Pictures, Warner Bros. Pictures.

Phillips, Julia & Phillips, Michael (Productor) & Scorsese, Martin (Guionista/Director) (1976). *Taxi driver* (DVD). EEUU: Columbia Pictures.

S. Rudy, Albert (Productor) & Ford Coppola, Francis (Guionista/Director) (1972). *El padrino* (*The godfather*) (DVD. COLECCIONABLE "EL PAÍS"). EEUU: Paramount Pictures.

Thomas, Emma & Roven, Charles (Productor) & Nolan, Christopher (Guionista/Director) (2005). *Batman begins* (DVD). EEUU: Warner Bros. Pictures.

Series de televisión:

Benioff, David & Weiss, D.B. & R.R. Martin, George & Cogman, Brian & Taylor, Vanessa & Espenson, Jane (Escritor) y Benioff, David & Van Pathen, Timothy & Kirk, Brian & Minahan, Daniel & Taylor, Alan & Marshall, Neil & Graves, Alex & MacLaren, Michelle & Nutter, David & Sakharov, Alik (Director) (2011-?). En Benioff, David & Doelger, Frank & Weiss, D.B. & Strauss, Carolyn & Caulfield, Bernadette (Productor ejecutivo), *Juego de tronos (Game of thrones)*. EEUU: Home Box Office (HBO), Management 360.

Cort, Julia & McMaster, Joseph & Greene, Brian (Escritor) y Cort, Julia & McMaster, Joseph. (Director) (2003). En Apsell, Paula (Productor ejecutivo), *El universo elegante (The elegant universe (The theory of everything))*. EEUU: Nova.

Druyan, Ann & Sagan, Carl & Soter, Steven (Escritor) y Oyster, David F. & Malone, Adrian & McCain, Rob & Kennard, David & Wells, Richard & Haines-Styles, Geoffrey & Weidlinger, Tom & J. Wells, Richard (Director) (1980). En Malone, Adrian (Productor ejecutivo), *Cosmos*. EEUU: Carl Sagan Productions, KCET

Videojuegos:

Grand Theft Auto: San Andreas [Software de computación]. (2005). Rockstar Games, Inc.

Pintura:

Picasso, Pablo (Pintor) (1937) *Guernica* [Óleo sobre lienzo]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid.

ANEXO: TABLAS DE ANÁLISIS DE LAS PELÍCULAS

A continuación, se presentará la tabla de análisis formada mediante las escenas de cada película para el análisis cuantitativo de cada una de las mismas:

Gladiator (2000), de Ridley Scott: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	Créditos de inicio.
2	1	4	Mano que pasa entre los campos de trigo.
3	1	4	Máximo observa a un pájaro que remonta el vuelo. Está en un lugar gélido.
4	0	0	El emperador Marco Aurelio observa a los suyos.
5	1	2	Momentos previos a la batalla. Máximo camina hasta reunirse con los suyos. Observan llegar el caballo del emisario.
6	0	0	El caballo atraviesa el campo y llega hasta el ejército romano con el cuerpo sin cabeza del emisario.
7	0	0	El líder de los bárbaros grita.
9	1	2	Máximo observa a lo lejos a los bárbaros.
10	0	0	El líder de los bárbaros levanta la cabeza del emisario.
11	1	2	Quinto dice que hay que saber cuándo se es conquistado.
12	0	0	El bárbaro lanza la cabeza. Los suyos le aclaman.
13	1	2	Máximo habla con Quinto. Se desean suerte.
14	1	2	Máximo cruza el campamento a caballo. Le sigue su perro.
15	0	0	Los bárbaros se muestran amenazantes.
16	0	0	Quinto comienza a coordinar al personal.
17	0	0	El emperador Marco Aurelio observa a los suyos.
18	0	0	Los bárbaros están agitados.
19	1	2	Máximo cabalga hasta llegar a los suyos. Pronuncia un discurso motivador.
20	0	0	Los bárbaros gritan en su frente.
21	0	0	Quinto observa a los suyos. A su alrededor, se cargan las catapultas.
22	0	0	Se preparan las flechas.
23	0	0	Quinto termina de prepararse. A su alrededor, se ultiman los detalles.
24	1	2	Máximo da su aprobación.
25	0	0	Un arquero bárbaro lanza una flecha.
26	0	0	Los arqueros romanos se preparan. Encienden sus flechas.
27	1	2	Máximo prepara a los suyos. Avanza la caballería.
28	0	0	Quinto ordena comenzar. Empieza la batalla.
29	0	0	Las catapultas y los arqueros lanzan su arsenal.
30	0	0	Los germanos reciben los lanzamientos.
31	0	0	Los romanos continúan el bombardeo.
32	0	0	Los bárbaros siguen recibiendo daños, pero su líder se muestra desafiante.
33	0	0	Las tropas romanas van hacia el frente.
34	1	2	La caballería avanza al frente también.
35	0	0	El emperador Marco Aurelio observa el fuego a lo lejos.
36	0	0	Exteriores de la batalla. A lo lejos, el bosque arde.
37	1	2	La caballería avanza con velocidad.
38	0	0	Los romanos continúan el bombardeo.

39	1	2	Máximo grita en carrera.
40	0	0	Las tropas romanas avanzan hacia los bárbaros.
41	0	0	Los bárbaros lanzan flechas a las tropas, que se protegen con los escudos. Comienza la lucha.
42	1	2	Máximo atraviesa el campo ardiente con los suyos.
43	0	0	Los bárbaros observan llegar a la caballería por otro lado.
44	1	2	Batalla sangrienta. Observamos a Máximo luchar y matar enemigos. Rápidamente se resuelve todo. Roma vence.
45	0	0	El emperador respira aliviado.
46	0	0	Un destacamento viaja en medio del bosque. Custodian un carro.
47	0	0	Cómodo habla con Lucilla.
48	0	0	El destacamento ha llegado a su destino. Cómodo baja del carro. Se marcha a caballo al frente.
49	1	3	Máximo habla con Marco Aurelio: le dice que quiere volver a su hogar. Llega Cómodo al campo de batalla, y se une a ellos.
50	0	0	Exteriores del campamento. De noche.
51	1	3	Máximo deambula por una de las tiendas. Máximo quiere volver a su hogar.
52	0	0	Lucilla observa a Máximo desde otra habitación.
53	1	4	Máximo habla con Cómodo, que le dice que puede necesitarle pronto.
54	0	0	Marco Aurelio habla con Lucilla.
55	1	1	Exteriores del campamento. Máximo deambula por el mismo. Observa a Cómodo a lo lejos.
56	0	0	Cómodo practica sus dotes de combate con hombres a su servicio.
57	1	4	Conversación con Marco Aurelio. El César le pide ser su sucesor.
58	1	3	Conversación con Lucilla; hacen alusión a una relación pasada.
59	1	4	Reza a sus antepasados y piensa en su familia.
60	1	4	Reza en off. Imagen de su mujer y su hijo en su hogar.
61	1	4	Máximo termina de rezar y habla con Cicerón. Puede que tengan que quedarse.
62	0	0	Conversación entre Cómodo y Marco Aurelio. Cómodo mata a su padre.
63	1	2	Máximo está dormido. Quinto le despierta.
64	1	4	Máximo cruza un pasillo apresurado.
65	1	5	Máximo se reúne con Cómodo; Marco Aurelio ha muerto. Máximo le niega la mano a Cómodo.
66	1	5	Los soldados apresan a Máximo. Cicerón escucha la conversación justo en la sala contigua.
67	0	0	Imágenes oníricas de la familia de Máximo y su hogar.
68	1	4	Transportan a Máximo a caballo.
69	1	3	Máximo se rebela contra los que le van a ejecutar. Les mata a todos y huye.
70	1	4	Máximo huye con dos caballos por las montañas heladas.
71	1	4	Huida del protagonista campo a través. Está herido. Pasa varios días de viaje.
72	1	1	Máximo cabalga lentamente, abatido. Cruza otras tierras.
73	1	4	Máximo está frente a una hoguera, de noche.
74	1	1	La hoguera sigue encendida en las primeras horas del día.
75	1	1	Máximo cabalga a duras penas.
76	0	0	La esposa y el hijo de Máximo observan venir a los soldados a lo lejos.
77	1	4	Máximo reacciona, y sigue cabalgando.
78	0	0	Los soldados se llevan por delante al hijo de Máximo ante la mirada horrorizada de su mujer.
79	1	4	Máximo atraviesa sus tierras cabalgando a toda prisa.

80	1	5	Máximo observa cuerpos calcinados en la entrada de su casa. Mira al frente, y ahí está su familia muerta, colgada.
81	1	1	Máximo está inconsciente ante la tumba de su mujer y su hijo. Se lo llevan.
82	0	0	El Sol sale y se pone.
83	1	1	Máximo está dormido.
84	0	0	Imágenes oníricas de su hogar.
85	1	1	Máximo despierta. Alguien le habla.
86	0	0	Un caballo blanco corre por el campo.
87	1	1	Máximo es transportado por mercaderes de esclavos. Tiene visiones. Juba le ayuda a curarse por el viaje.
88	1	1	Exteriores de la caravana, transitando en medio de la inmensidad del desierto.
89	1	1	Máximo mira a su alrededor; son todos desconocidos. Juba ha hecho que su herida mejore.
90	1	1	Exteriores de la caravana, que llega a Zucchabar.
91	0	0	Próximo en Zucchabar. Habla con un mercader de esclavos.
92	1	1	Próximo compra esclavos. Entre ellos, a Máximo.
93	0	0	Próximo es transportado hasta su casa.
94	1	1	Próximo se presenta ante sus esclavos, los nuevos gladiadores.
95	1	2	Entrenamiento de los gladiadores. Máximo se niega a luchar.
96	1	5	Máximo se borra el tatuaje de la legión. Habla con Juba.
97	1	1	Momentos previos al primer combate. Los gladiadores llegan al circo.
98	0	0	Los adversarios están preparados.
99	0	0	Exteriores del circo. Hay gran expectación.
100	0	0	La gente se acomoda en el circo. Los adversarios a batir están preparados.
101	1	2	Próximo alienta a sus gladiadores. Les anima a luchar y a morir con honor.
102	1	2	Los gladiadores son emparejados. Máximo lo está con Juba.
103	0	0	Muestra del exterior del circo. Se prepara el espectáculo.
104	1	3	Los gladiadores salen a luchar. Máximo lucha en equipo con Juba. Ambos sobreviven.
105	0	0	La gente vitorea a los supervivientes lejos del circo.
106	1	1	Máximo permanece junto a Juba. Miran a su alrededor.
107	0	0	Roma visto desde el aire.
108	0	0	Cómodo llega a Roma como nuevo emperador, junto con Lucilla. Es una entrada triunfal.
109	0	0	Cómodo se reúne con los senadores Draco y Falco.
110	0	0	Senado. Cómodo se reúne con el Senado. Deja clara su postura tiránica.
111	0	0	Lucilla habla con Cómodo.
112	0	0	Cómodo observa una maqueta del Coliseo.
113	0	0	Reunión de los senadores.
114	1	1	Ha pasado un tiempo. Máximo se prepara para la nueva lucha.
115	1	2	Máximo acaba rápido con los enemigos en la arena. Desafía al público.
116	1	4	Máximo habla con Próximo. Van a ir al Coliseo de Roma.
117	1	4	Máximo habla con Juba acerca de sus seres queridos.
118	0	0	La caravana llega a Roma.
119	0	0	El bullicio reina en la ciudad. La caravana llega a su punto de destino.
120	1	1	Sacan a los gladiadores de la jaula.
121	1	1	Próximo pide fortuna a la estatua de Marco Aurelio. Máximo contempla el Coliseo junto con sus compañeros.
122	0	0	Cómodo observa a Lucio dormir.
123	0	0	Cómodo habla con Lucilla.

124	1	1	Máximo camina por la ciudad. Es llevado junto a los suyos al Coliseo.
125	0	0	La gente apuesta por los gladiadores.
126	0	0	Próximo discute con uno de los organizadores del evento.
127	1	3	Máximo habla con Lucio.
128	1	1	Máximo se prepara para salir al Coliseo. Se pone una máscara.
129	1	2	Batalla de Cartago. Máximo lucha y triunfa.
130	1	5	Cómodo baja a saludar a Máximo. Éste se descubre y anuncia su venganza inminente.
131	1	4	Todos aclaman a Máximo en las celdas del Coliseo.
132	0	0	Cómodo habla con Lucilla sobre el hecho de que Máximo esté vivo.
133	1	4	Máximo se reúne con Lucilla.
134	1	3	Máximo comiendo con sus compañeros.
135	0	0	Preparativos en el coliseo para la batalla. Draco habla con Gallo. Cómodo toma asiento. Cicerón llega al Coliseo.
136	1	3	Máximo habla con Próximo.
137	1	3	Lucha entre Máximo y el galo. Le gana, y decide no matarle, desobedeciendo así al emperador.
138	1	5	Cómo de nuevo cara a cara con Máximo. Le provoca hablando mal de su familia. Máximo se retira amenazándole de nuevo.
139	1	3	Máximo sale del Coliseo aclamado. Se encuentra con Cicerón.
140	1	3	Máximo reza por su familia. Habla con Juba.
141	0	0	Cómodo habla con Gallo.
142	1	3	Máximo habla con Cicerón. Hablan de preparar al ejército.
143	0	0	Cicerón localiza a Lucilla.
144	1	3	Draco se reúne con Máximo. Planean entrar con el ejército en Roma.
145	1	3	Máximo habla con Próximo.
146	0	0	Draco habla con varios pretorianos.
147	0	0	Lucilla habla con Cómodo. Éste intenta seducirla.
148	1	3	Lucilla ha pagado la libertad de todos, ya que Draco ha sido detenido. Besa a Máximo.
149	0	0	Cómodo habla con Lucio. Éste descubre que tiene a Máximo como el salvador de Roma.
150	0	0	Lucilla pregunta por Lucio. Le dicen que está con el emperador.
151	0	0	Lucilla cruza los pasillos, preocupada. Escucha la conversación de Cómodo y Lucio.
152	0	0	Cómodo sigue hablando con Lucio.
153	0	0	Lucilla escucha la conversación.
154	0	0	Cómodo amenaza a Lucilla con matar a Lucio si no le cuenta lo que ocurre.
155	0	0	Los pretorianos entran en un patio.
156	0	0	Un senador duerme. Le observan desde la puerta.
157	0	0	Los pretorianos se acercan.
158	0	0	Muere uno de los senadores. Le introducen una serpiente en la cama.
159	0	0	Los pretorianos avanzan.
160	0	0	La serpiente reptar por la cama.
161	0	0	Próximo ayuda a Máximo a escapar.
162	1	4	Máximo recoge sus cosas.
163	0	0	Los pretorianos están a las puertas del patio de gladiadores.
164	1	4	Máximo los oye.
165	0	0	Próximo los observa desde el balcón.
166	1	4	Máximo les observa desde su celda.
167	0	0	Los pretorianos proclaman sus exigencias.
168	1	4	Máximo está tenso.

169	0	0	Próximo cruza el patio con las llaves de las celdas.
170	1	4	Próximo le da las llaves a Máximo. Se despiden.
171	1	2	Todos abren las puertas.
172	0	2	Los pretorianos se disponen a abrir la verja por la fuerza. La echan abajo y entran rápidamente en el recinto.
173	1	3	Máximo se despide de sus compañeros.
174	0	0	Se instaura el caos en el patio.
175	1	2	Máximo se marcha por la parte de atrás del recinto.
176	0	0	El caos sigue en el patio.
177	1	2	Máximo enciende una antorcha. Baja unas escaleras.
178	1	4	Máximo camina por unos pasadizos. Encuentra su armadura.
179	0	0	La guardia mata a Próximo.
180	1	2	Máximo corre por los pasillos.
181	0	0	Los amigos de Máximo comienzan a caer.
182	1	2	Máximo corre por los pasadizos.
183	1	4	Máximo sale al exterior, donde le espera Cicerón, que acaba asesinado. Máximo está rodeado.
184	0	0	Cómodo habla con Gallo.
185	0	0	Cómodo continúa hablando con Gallo, delante de Lucilla. Matará a Lucio si Lucilla le desagrada.
186	0	0	La plebe aclama a Máximo.
187	1	5	Cómodo visita a Máximo. Le informa de que se van a enfrentar. Le apuñala para mermar sus capacidades en la lucha.
188	1	4	Cómodo y Máximo suben a las arenas del coliseo.
189	1	5	Los rivales luchan a muerte. Máximo está débil.
190	1	5	Máximo se ve inmerso en el más allá; en la puerta de su hogar.
191	1	5	Prosigue la lucha. Máximo mata a Cómodo.
192	1	1	Máximo abre las puertas de su hogar en el más allá.
193	1	1	Máximo vuelve en sí, y ordena liberar los presos. Devuelve el poder al Senado, y se desploma.
194	1	1	Máximo pasea por los prados de su hogar.
195	1	1	Máximo se desploma. Lucilla le insta a reunirse con ellos.
196	1	1	Máximo se reúne con su familia en el más allá.
197	1	1	El cuerpo de Máximo es llevado a hombros de los demás.
198	0	0	Juba se despide de Máximo. Entierra sus efectos personales en la arena del coliseo, y se marcha.

Taxi driver (1976), de Martin Scorsese: La Película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	1	1	Créditos iniciales. El taxista se mueve por la ciudad. Observa a su alrededor.
2	1	2	Travis pide trabajo. Quiere hacer el turno de noche. Consigue el trabajo que se propone. Se describe a sí mismo.
3	1	1	Travis pasea por la calle en plena mañana.
4	1	1	Travis escribe en su diario. Habla del dinero que gana. Le va bien.
5	1	1	Travis conduce por la ciudad en la noche. Habla de la escoria de la sociedad. Recoge a una pareja en el taxi.
6	1	1	Travis conduce por la ciudad.
7	1	2	Travis deja el coche en la parada de taxis. Limpia de semen el asiento de atrás.
8	1	1	Travis camina por la ciudad. Entra en un cine para adultos.
9	1	3	Tontea con la taquillera, sin éxito. Finalmente entra a ver la película.
10	1	1	Travis en la sala de cine porno.
11	1	4	Travis piensa en sus metas tumbado en la cama.
12	1	0	Imágenes de las calles- Narración de Travis.
13	1	0	Presenta a Betsy. Narración de Travis.
14	1	4	Escribe sobre Betsy
15	1	1	Betsy con su compañero en el trabajo: campaña de Palantine. Travis vigila desde el coche. El compañero echa a Travis del lugar.
16	1	2	El compañero de Betsy echa a Travis del lugar.
17	1	1	Travis conduce su taxi por la ciudad.
18	1	1	Travis se detiene. Guarda dinero en su caja por los viajes, y sigue su camino.
19	1	2	Travis se reúne con sus compañeros taxistas para tomar un café. Le proponen llevar armas.
20	0	0	Betsy habla con su compañero de cosas varias, sin importancia.
21	1	1	Travis baja del taxi y va hacia donde trabaja Betsy.
22	1	4	Travis entra en el trabajo de Betsy, y le invita a tomar café. Le convence para una cita.
23	1	3	Cita con Betsy. Toman un café. Hablan de su conexión; él le habla mal de su compañero.
24	1	1	Travis compra un disco a Betsy. Sale de la tienda y monta en su taxi.
25	1	4	Travis hace su ronda en el taxi. En un viaje, lleva a Palantine en el taxi. Le dice que es necesario limpiar las calles.
26	1	2	Travis llega a un destino. El cliente baja. Sube una niña al taxi, pero un tipo le saca del coche y se la lleva.
27	1	1	Travis tiene un leve altercado con gamberros que le ensucian el coche.
28	1	1	Travis conduce hasta llegar a la parada de taxis. Baja del taxi, y se marcha.
29	1	1	Travis camina por la calle.
30	1	4	Travis camina por la ciudad, arreglado para una cita con Betsy.
31	1	1	Se reúne con Betsy. Le entrega el disco que le ha comprado.
32	1	1	Travis y Betsy caminan por la ciudad nocturna. Hablan del regalo de Travis.
33	1	3	Travis y Betsy llegan a la entrada del cine porno.
34	1	4	Betsy se escandaliza en la sala, y se marcha del lugar.
35	1	3	Travis y Betsy discuten en la entrada del cine. Ésta se marcha en taxi.
36	1	4	Travis intenta quedar de nuevo con Betsy por teléfono. Ésta le da largas.
37	0	0	Casa de Travis repleta de flores mientras narra su estado de salud

			física y mental.
38	1	5	Travis acude a ver a Betsy, y le recrimina que no está enferma y que le ignora. El compañero de Betsy le expulsa del lugar.
39	1	5	Travis se marcha del edificio. El compañero de Betsy llama a la policía.
40	1	1	Travis sube a un nuevo pasajero.
41	1	2	El pasajero es un demente que le comunica que va a matar a su mujer porque le es infiel con un negro.
42	1	2	Travis se reúne con sus compañeros taxistas. Se sienta con ellos.
43	1	4	Travis habla con "el mago". Le dice que se siente asqueado. El otro le anima a seguir y a ser él mismo.
44	1	4	Travis ve la televisión en su casa. Habla el senador Palantine.
45	1	1	Travis conduce de día por la ciudad.
46	1	4	Travis conduce de noche por la ciudad y se topa con Iris y a su amiga. Les sigue con el taxi. Se lamenta de lo triste que es el mundo.
47	1	5	Escribe en su diario. 8 de Junio. Habla de que surge por fin el cambio.
48	1	2	Le presentan a un vendedor en la calle. Se monta en el taxi con él, y se marchan.
49	1	2	Travis compra todo un arsenal de armas.
50	1	4	Travis se entrena físicamente en casa. Hace flexiones, pesas, dominadas.
51	1	4	Travis se sigue entrenando: hace pesas.
52	1	4	Travis se sigue entrenando: hace dominadas.
53	1	4	Travis aguanta con la mano sobre uno de los fogones de la cocina.
54	1	4	Travis practica con armas en una sala de tiro.
55	1	4	Travis ve una película en el cine porno.
56	1	4	Travis practica con sus armas en casa. Se mira delante del espejo.
57	1	4	Travis se fabrica complementos para sus armas.
58	1	4	Travis termina su nueva mejora, y la prueba con la pistola, que se desliza sobre el artefacto en la manga.
59	1	4	Travis se pega armas un cuchillo en una bota. Después, se tira sobre la cama, y lo coge con rapidez.
60	1	4	Travis hace marcas en una bala mediante un cuchillo.
61	1	2	Betsy y sus compañeros preparan un acto político de Palantine. Travis acude al lugar. Mantiene una extraña charla con el guardaespaldas.
62	1	4	Travis ensaya un enfrentamiento en el espejo. Lleva a cabo una declaración de intenciones en las siguientes acciones en su casa.
63	1	4	Travis permanece de pie. Gira sobre sí mismo.
64	1	4	Travis duerme.
65	1	4	Travis termina su intervención delante del espejo.
66	1	1	Exteriores calles de Nueva York. Hay niños que juegan con una boca de incendios. Travis conduce. La policía pasa por el lugar.
67	1	1	Travis aparca frente a una tienda de ultramarinos. Se dispone a entrar.
68	1	5	Travis asesina a un atracador, y se da a la fuga.
69	1	4	Travis está en su casa viendo la televisión.
70	1	4	Travis está en el taxi, escuchando el discurso de Palantine. Mientras observa a Betsy, recita en off la redacción de una carta a sus padres. El policía le echa del lugar en que está estacionado.
71	1	4	Travis sigue escribiendo una carta a sus padres.
72	1	4	Travis destroza la televisión. Está consternado. Dice que todo "es una mierda".
73	1	1	Travis ve llegar desde el taxi a Iris con su amiga.
74	1	3	Travis habla con Iris. Se ve obligado a hablar con Mathew; pactan la "diversión" que ofrece Iris. Mathew le vacila; a Travis no le gusta un pelo.

TAXI DRIVER: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

75	1	2	Travis paga por la habitación en el descansillo de la escalera.
76	1	3	Iris intenta tener sexo con Travis, pero este se niega. Insiste en que debe abandonar ese estilo de vida. Deciden quedar para almorzar al día siguiente.
77	1	2	Travis paga al individuo por los servicios de Iris. Promete volver.
78	1	1	Travis entra con Iris a una cafetería.
79	1	4	Travis almuerza junto a Iris. Ambos hablan de la vida que lleva Iris. Él le dice que trabaja para el gobierno.
80	1	1	Travis está en el taxi, observando el edificio de Iris.
81	0	0	Mathew habla con Iris. Le convence para que no se marche de su lado.
82	1	4	Travis practica tiro.
83	1	4	Travis se dispone a pintar sus botas.
84	1	4	Travis afila un cuchillo.
85	1	4	Travis corta la manga de una camisa.
86	1	4	Travis pega un cuchillo con cinta adhesiva a su bota.
87	1	4	Travis deja una carta con dinero para Iris.
88	1	5	Palantine llega a su puesto en el que dará un discurso político. Travis escucha su discurso, y aplaude. Lleva un corte de pelo distinto. Intenta hacer algo contra él, pero los guardaespaldas se lo impiden. Travis se da a la fuga.
89	1	1	Travis está en su casa.
90	0	0	Mathew hace negocios sucios con Iris.
91	1	4	Travis conduce su taxi. No se detiene ante nadie.
92	1	5	Travis llega al edificio de Iris. Aparca, y va hacia Mathew. Hablan, y tras provocarle, le dispara en el vientre.
93	1	5	Travis entra en el edificio de Iris, y se líaa tiros con todo el mundo. Sube las escaleras matando a todo aquel que se interpone en su camino hasta llegar a la habitación de Iris. Termina malherido. Llega la policía.
94	0	0	Observamos el rastro de sangre y armas a lo largo del camino que lleva hasta Iris dentro del edificio.
95	0	0	La policía habla con los vecinos del lugar.
96	0	0	Observamos recortes de periódicos en los que se nos cuenta que Travis es un héroe. A través de una carta de los padres de iris, nos enteramos de que la chica está bien, y de lo mucho que agradecen sus padres lo que ha hecho por ella.
97	1	2	Travis está en la parada de taxis, charlando con sus compañeros. Se le ve más abierto. Le llaman "matador".
98	1	3	Travis lleva a Betsy en taxi. Ésta está más interesada en él, pero el protagonista le rechaza.
99	1	1	Travis conduce a lo largo de la ciudad.

Batman begins (2005), de Christopher Nolan: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	Los murciélagos vuelan en un atardecer, creando la figura del símbolo de Batman.
2	1	1	Bruce persigue a Rachel. Juegan.
3	1	1	Bruce cae al pozo
4	0	0	Rachel corre a pedir ayuda.
5	1	4	Los murciélagos acosan a Bruce (niño)
6	1	4	Bruce despierta en una prisión. Dice que ha tenido una pesadilla.
7	1	2	Bruce se enfrenta a seis hombres. Les vence, y los guardas se disponen a encerrarle apartado de todo el mundo.
8	1	2	Bruce entra en su nueva morada, en la que le espera Ducard. Le ofrece una alternativa a la vida que lleva. Si encuentra la flor azul que crece en las montañas del este y llega a la cima de la más alta, encontrará respuestas a sus preguntas.
9	1	1	Bruce es soltado y camina por las montañas.
10	1	1	Coge la flor azul.
11	1	1	Llega a un poblado.
12	1	1	Le aconsejan que se vaya.
13	1	1	Bruce escala la montaña hasta llegar a la puerta del templo.
14	1	3	Bruce entra en el templo donde les espera Ducard y Ras Al Gul.
15	1	3	El padre de Bruce baja al pozo a rescatarlo.
16	1	1	El padre de Bruce le lleva en brazos hacia la mansión con Alfred.
17	1	3	Bruce habla con su padre acerca de los murciélagos.
18	1	1	Bruce va en el metro con su padre.
19	1	4	Bruce está con sus padres en la ópera. Bruce tiene miedo de los murciélagos.
20	1	4	Los padres de Bruce mueren.
21	1	4	Bruce está en la comisaría y habla con Gordon.
22	1	3	Funeral de los padres. Bruce está con Alfred.
23	1	4	Bruce habla con Alfred y cree que ha sido por él la muerte de sus padres.
24	1	3	Bruce sigue hablando con Ducard y empieza el entrenamiento.
25	1	3	Lucha con Ducard a espada en el hielo.
26	1	3	Sigue hablando con Ducard y éste le habla de los ninjas.
27	1	2	Varios golpean a Bruce durante el adiestramiento con tacos de madera.
28	1	3	Sigue la pelea a espada en el hielo.
29	1	2	Ducard le enseña a Bruce sobre la teatralidad y el engaño con pólvora.
30	1	2	Ducard le presenta un prisionero que va a ser ajusticiado(un granjero).
31	1	3	Sigue la pelea a espada en el hielo.
32	1	3	Se calientan en una hoguera.
33	1	3	Bruce vuelve a la mansión y habla con Alfred.
34	1	4	Bruce está en la habitación de sus padres y recuerda cuando él era pequeño. Encuentra un arma en la maleta.
35	1	4	Flashback Bruce con su padre.
36	1	1	Bruce baja las escaleras de la mansión.
37	1	3	Habla con Rachel en la cocina.
38	0	0	Exteriores de la ciudad de Gotham.
39	1	4	Juicio de Chill. Bruce se marcha durante la sesión.
40	1	4	Bruce prepara el arma para Chill pero se le adelantan.
41	1	3	Bruce habla con Rachel en el coche.

42	1	3	Rachel lleva a Bruce al bar donde se encuentra Falcone.
43	1	4	Tira el arma donde el muelle y se dispone a entrar en el bar.
44	1	4	Bruce se encuentra en el bar y se reúne con Falcone. Éste le amenaza con matar a Rachel y Alfred. Le pegan sus guardaespaldas.
45	1	4	Echan a Bruce del bar. Le cambia el abrigo a un vagabundo. Se marcha tras el sonido de un barco.
46	1	2	Bruce está robando en un mercado.
47	1	2	Bruce comparte comida con un niño.
48	1	2	Bruce prepara un golpe con maleantes.
49	1	2	Bruce es detenido por la policía. El material a robar era de Wayne Enterprises.
50	1	2	Bruce es encarcelado.
51	1	5	Bruce está en el rito de iniciación en la Liga de las sombras. Se enfrentará a sus miedos y luchará con todo lo que ha aprendido. Vence su miedo a los murciélagos. Vence a Ducard. Debe mostrar su compromiso con la Liga, pero se niega a ser un verdugo. Le dicen que debe guiar a Gotham para destruir la ciudad. Crea el caos para escapar. Sale del lugar; recoge a Ducard.
52	1	3	Bruce salta con Ducard. Evita que éste caiga por la montaña.
53	1	3	Bruce llega al poblado.
54	1	3	Bruce pone a salvo a Ducard.
55	1	1	Bruce se reencuentra con Alfred.
56	1	5	Bruce está en el avión de Alfred. Habla de crear un símbolo incorruptible.
57	0	0	Imágenes de Gotham.
58	0	0	Crane está en un juicio. Libera a un criminal y le envía al manicomio.
59	1	1	Rachel habla con Crane en los pasillos del juzgado. El fiscal le insta a dejarlo. Bruce lo observa todo desde la lejanía.
60	1	3	Bruce investiga sobre policías. Hay un murciélago en el techo.
61	1	1	Bruce va hacia el pozo.
62	1	1	Bruce desciende por el pozo. Descubre una cueva.
63	1	4	Bruce se interna en la cueva. Le rodean los murciélagos. Ya no les teme.
64	0	0	Crane habla con Falcone. Habla del jefe de Crane. Insinúa que está en camino.
65	0	0	Exteriores torre Wayne.
66	0	0	El consejo está reunido.
67	1	1	Bruce llega a la puerta de reuniones. Se identifica a la secretaria.
68	0	0	Prosigue la reunión.
69	1	2	Bruce se encuentra con el señor Earle.
70	0	0	Rachel se entera del regreso de Bruce.
71	1	1	Bruce habla con Earle. Le pide ver el departamento de I+D
72	1	3	Bruce habla con Lucius Fox. Éste le muestra diversos aparatos que Industrias Wayne ha desarrollado: trajes militares, Le pide el traje.
73	1	1	Bruce y Alfred en la cueva. Ha iluminado el lugar.
74	1	1	Bruce prepara sus artilugios: brazaletes, traje.
75	1	1	Bruce habla con Alfred de los pedidos que tienen que hacer.
76	0	0	Exteriores Gotham de noche.
77	0	0	Gordon con su compañero. Se niega a aceptar sobornos.
78	1	3	Gordon llega a su despacho. Habla con Bruce, pero éste se oculta. Le informa del cambio que se avecina, y huye.
79	1	3	Gordon persigue a Bruce, que salta de un edificio a otro.
80	1	1	Bruce se reúne con Lucius. Le pregunta por un tejido ligero.
81	1	1	Lucius le presenta un nuevo tipo de tejido. Además, le presenta un vehículo interesante ideado para construir puentes.
82	1	1	Bruce conduce el coche con Lucius. Lo prueban.
83	0	0	Falcone habla con el compañero de Gordon.

84	1	1	Bruce escucha la conversación.
85	1	1	Prueban la máscara. Se rompe.
86	1	4	Bruce prepara sus artilugios; los prueba.
87	0	0	Muelle. Se prepara un golpe. El compañero de Gordon inspecciona que todo salga bien.
88	0	0	Flash se reúne con Falcone en su coche.
89	1	2	Uno de los esbirros desaparece. Los demás se quedan extrañados. Se apagan algunas luces. Batman baja a por ellos.
90	0	0	Falcone se queda solo en el coche.
91	1	2	Batman sigue llevándose a los hombres.
92	1	2	Batman se enfrenta a varios a la vez bajo la mirada de Falcone.
93	0	0	Falcone se encierra en el coche.
94	1	2	Batman termina con los tipos.
95	1	2	Falcone carga su arme. Batman le saca del coche y se identifica.
96	0	0	Rachel viaja en tren. Alguien le sigue.
97	1	3	Rachel va por la calle. Atraviesa un puente, pero le acorralan. Batman acude en su ayuda. Le informa de que eran hombres de Falcone y le da pruebas para que ella pueda actuar.
98	0	0	Gordon descubre a Falcone apresado. Le podrán implicar.
99	1	1	Batman observa la ciudad desde la cima de un edificio.
100	0	0	El comisario habla con sus hombres. Hablan de un murciélago.
101	0	0	Rachel habla con su jefe.
102	1	1	Alfred despierta a Bruce. Éste se pone a hacer flexiones.
103	0	0	Informan a Earle de que un carguero ha sido apresado.
104	0	0	Varios hombres apresan el barco, y ponen el funcionamiento el aparato emisor de micro-ondas.
105	0	0	Informan de que el arma ha desaparecido.
106	1	2	Bruce llega a un restaurante.
107	1	2	Bruce está cenando con ricos.
108	1	3	Bruce se marcha del lugar. Se encuentra con Rachel y hablan de trivialidades.
109	0	0	Crane visita a Falcone en la prisión. Hace que se vuelva loco.
110	0	0	Crane se despide y se marcha.
111	0	0	Exteriores de Gotham.
112	1	3	Gordon habla con Batman en el porche de su casa.
113	1	2	Batman atrapa a Flash y le interroga.
114	0	0	Encuentran un cargamento extraño: el fiscal está ahí para verlo, pero es asesinado al ver el arma perdida.
115	0	0	Exteriores de los Narrows.
116	1	2	Batman trepa por las paredes. Le pilla un niño.
117	1	5	Batman registra un apartamento. Entra Crane con varios hombres y se disponen a quemar el lugar. Batman se enfrenta a ellos, pero Crane le insufla el gas que hace que vea alucinaciones.
118	1	5	Batman sale del piso ardiendo. Cae en medio de la calle. Huye como puede, y pide ayuda desesperada a Alfred.
119	1	5	Alfred lleva a Bruce en el coche.
120	1	4	El padre de Bruce coge la mano al niño.
121	1	3	Bruce despierta en su cama, Lucius se presenta en el lugar: ha sintetizado un antídoto.
122	1	3	Bruce habla con Rachel.
123	1	1	Bruce habla con Alfred por el pasillo. Se marcha a los Narrows.
124	1	1	Bruce baja a la cueva.
125	1	1	Bruce observa el traje de Batman.
126	0	0	Earle se reúne con Lucius. Le pide toda la información del arma perdida. Le informa de que le piensa despedir de industrias Wayne.
127	0	0	Rachel habla con Crane acerca de Falcone y su repentina locura.
128	1	1	Batman escucha la conversación.

BATMAN BEGINS: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

129	0	0	Rachel planta cara a Crane.
130	0	0	Crane guía a Rachel hacia una sala en la que vierten drogas en el alcantarillado de la ciudad.
131	0	0	Rachel intenta huir, pero no puede. Crane le droga.
132	1	5	Crane introduce a Rachel en la sala de las drogas. Batman apaga las luces. Crane prepara a sus hombres. Batman se enfrenta a todos, y le insufla a Crane su propia sustancia tóxica, de manera que Crane se vuelve loco. Le dice que trabaja para R's AL GUL
133	0	0	Llega la policía y rodea el edificio.
134	1	3	Batman recoge a Rachel.
135	0	0	Llegan Gordon y Flash.
136	0	0	Gordon entra en el edificio.
137	0	0	Llegan los SWAT.
138	0	0	Gordon sube por las escaleras.
139	0	0	Los SWAT se agrupan. Entran en el edificio.
140	1	3	Gordon es elevado por Batman hacia otra planta. Le cuenta lo ocurrido a Rachel. Mientras, llegan los SWAT.
141	0	0	Los murciélagos invaden los exteriores del lugar.
142	0	0	Los murciélagos invaden el interior.
143	0	0	Gordon escapa con Rachel.
144	1	1	Batman baja las plantas rodeado de los murciélagos.
145	0	0	Gordon sale del edificio con Rachel.
146	1	1	Batman escapa a través de las celdas de los presos de Arkham.
147	1	3	Batman sube en su coche con Rachel.
148	1	3	Persecución. Rachel empeora por momentos mientras Batman se deshace de la policía.
149	1	3	Persecución por los tejados.
150	1	3	Persecución por carretera hasta llegar a la cueva.
151	1	3	Batman corre por el antídoto y se lo suministra a la chica.
152	0	0	Descubren los vertidos en el suministro de agua. Gordon no entiende nada.
153	1	3	Rachel despierta. Habla con Batman.
154	1	3	Bruce habla con Alfred antes de la fiesta. Discuten sobre lo que implica llamarse Wayne.
155	1	2	Bruce acude a su fiesta. Habla con Earle.
156	0	0	Alfred introduce a Rachel en el coche.
157	0	0	Narrows. Exteriores.
158	0	0	Gordon interroga a Crane.
159	1	4	Bruce pide a Lucius más antídoto. Después, se encuentra con Ducard, el auténtico Ra's Al Ghul. Bruce se deshace de la fiesta; los echa a todos para ponerles a salvo.
160	0	0	Liberan a los locos de Arkham.
161	1	4	Ra's Al Ghul habla con Bruce Wayne. Le cuenta sus malévolos planes de destrucción de la ciudad.
162	0	0	Los locos salen de sus prisiones.
163	1	4	Continúa el diálogo entre Bruce y Ras. Comienzan a destruir la mansión. Bruce acaba inconsciente.
164	0	0	Los Narrows entran en pánico.
165	0	0	Ra's escapa.
166	0	0	Gordon ordena levantar los puentes para que no salgan de ese barrio.
167	0	0	Rachel despierta en su casa.
168	1	4	Alfred llega hasta Bruce. Le intenta ayudar. Escapan con vida de la casa en llamas. Bajan a la cueva.
169	1	4	Bruce y Alfred hablan en el ascensor.
170	0	0	La policía intenta capturar a los locos en los Narrows. Llega Rachel al lugar. Se reúne con Gordon y le da el antídoto.
171	0	0	El tren se detiene. Levantan los puentes. Ponen el arma en

			funcionamiento. El agua se empieza a evaporar.
172	0	0	Los técnicos hablan de los que sucede en los Narrows.
173	0	0	La gente tose por culpa del gas. Gordon se inyecta el antídoto.
174	0	0	Flash tiene alucinaciones e intenta matar a unos niños. Gordon se lo impide.
175	0	0	El comisario pide explicaciones.
176	1	1	Batman se viste y prepara.
177	1	1	Batman se marcha a toda velocidad.
178	0	0	Cunde el pánico. Gordon habla con el comisario.
179	0	0	Rachel encuentra a Crane, que ahora se llama "espantapájaros".
180	1	3	Batman se reúne con Gordon. Le informa de que el tren es el medio para destruir la ciudad.
181	1	3	Rachel se deshace del espantapájaros. Le rodean los locos, pero Batman les salva en el momento más crítico.
182	0	0	Gordon permanece junto al coche de Batman.
183	1	4	Rachel reconoce a Bruce.
184	1	1	Batman sobrevuela los Narrows hacia el tren, donde está Ras cargando el arma.
185	0	0	Gordon conduce el batmóvil.
186	1	2	Batman se deshace de los esbirros
187	0	0	Ra's al Ghul está en el tren con el arma encendida. Arranca el tren.
188	1	2	Batman es apresado por los locos, pero logra engancharse al tren y sale disparado junto a él.
189	1	1	Gordon persigue a Batman
190	0	0	Técnicos alarman de lo que ocurrirá si llega el tren al centro de la ciudad.
191	0	0	Gordon conduce rápidamente.
192	1	5	Batman entra en el tren. Lucha a muerte con Ra's al Ghul.
193	0	0	Gordon llega frente a la torre Wayne.
194	1	5	Batman sigue luchando.
195	0	0	Los técnicos siguen alarmando.
196	1	5	Batman lucha
197	0	0	Gordon se dispone a disparar
198	1	5	Batman sigue luchando.
199	0	0	Gordon dispara a una viga.
200	1	5	Batman está contra las cuerdas.
201	0	0	Gordon dispara de nuevo.
202	1	5	El tren sigue su curso.
203	0	0	Gordon dispara de nuevo. El raíl cae.
204	1	5	Batman vence a Ras.
205	0	0	Caen partes del puente.
206	1	5	Batman le dice que no le matará. Pero que tampoco le salvará.
207	0	0	El tren sale de la vía y se estrella. Todo explota.
208	0	0	Los técnicos respiran.
209	1	1	Gordon sale del batmóvil. Observa a Batman sobrevolando la zona.
210	0	0	Lucius es jefe de Earle.
211	1	2	Bruce va en coche con Alfred. Habla con Earle por teléfono.
212	1	4	Bruce tapa el pozo. Se reúne con Rachel. Se reconcilian y se besan.
213	1	4	Bruce camina con Rachel por los restos de la mansión. Observa los restos de los utensilios de su padre. Habla con Alfred de remodelar los cimientos del ala sudeste.
214	1	3	Batman se reúne con Gordon en la cima de un edificio. Han inaugurado el disco de señal de Batman. Gordon le avisa a Batman de que hay una escalada criminal. Hay un tipo que deja siempre la carta del joker. Batman le dice que él se encargará. Gordon le agradece todo lo que ha hecho. Batman se marcha.
215	1	1	Batman planea entre los edificios.

El caballero oscuro (2008), de Christopher Nolan:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	Símbolo de Batman sobre explosiones.
2	0	0	Exteriores ciudad de Gotham. Se rompen varias ventanas de un edificio.
3	0	0	Interior del edificio. Los payasos cruzan el espacio entre edificios.
4	0	0	El joker espera a que le recojan.
5	0	0	Los payasos aterrizan en una azotea. Se disponen a entrar.
6	0	0	Los payasos hablan del golpe en el coche junto con el Joker.
7	0	0	Azotea. Abren la puerta para entrar al edificio por arriba.
8	0	0	Los payasos del coche se disponen a entrar en el banco.
9	0	0	Siembran el pánico en la sucursal.
10	0	0	En la azotea, dos payasos se encargan de la alarma.
11	0	0	En el interior del banco continúa el atraco.
12	0	0	En la azotea, un payaso mata al otro y se marcha corriendo.
13	0	0	En el banco, uno de los empleados observa expectante lo que ocurre.
14	0	0	Un payaso entra a la sala de la caja fuerte.
15	0	0	En el Hall, todos están maniatados.
16	0	0	Uno de los payasos comienza a perforar la caja fuerte.
17	0	0	En el hall, el empleado del banco se enfrenta a los payasos.
18	0	0	El payaso tiene problemas con la caja fuerte.
19	0	0	En el hall, el empleado se enfrenta a los atracadores. Va armado, pero de poco le sirve.
20	0	0	En la sala de la caja fuerte, los payasos se salen con la suya. Uno mata al otro.
21	0	0	Todo está controlado en el hall.
22	0	0	El payaso entra en la caja fuerte. Coge el dinero.
23	0	0	En el hall, los payasos reúnen las bolsas del dinero. Irrumpe un autobús en la sala, que mata al payaso que quedaba. El empleado habla con el que queda, que descubre su rostro
24	0	0	El autobús escolar sale a la calle, y se mezcla con todos los que pasan a esa hora por esa calle.
25	0	0	Exteriores de Gotham. La señal está encendida, y algunos ciudadanos la contemplan.
26	0	0	Interior de la comisaría de policía. Ramírez habla con Webb.
27	0	0	Gordon está en la azotea esperando a Batman. Habla con Ramírez.
28	1	2	Batman pone fin a un altercado entre traficantes de droga, mafiosos, e imitadores del mismo Batman.
29	0	0	Gordon entra en el banco atracado.
30	0	0	Gordon habla con Ramírez, que le enseña fotos del Joker.
31	1	2	Gordon entra en la caja fuerte del banco, y ahí habla con Batman.
32	0	0	Alfred entra el desayuno a Bruce, pero no está.
33	0	0	Alfred llega al muelle. Entra en unas dependencias.
34	1	3	Baja al piso de abajo, y ahí está Bruce Wayne. Charlan acerca de las limitaciones que Batman no se puede permitir.
35	0	0	Harvey Dent y Rachel están en pleno juicio contra Maroni.
36	0	0	Harvey habla con Rachel al salir del juicio.
37	0	0	Harvey se reúne con Gordon en su despacho.
38	0	0	Exteriores de Gotham. Día.
39	1	1	Lao está reunido con Industrias Wayne.
40	0	0	Lucius habla con el auditor. Le pide que revise las cuentas.
41	1	2	Lucius habla con Bruce acerca de Lao y sus negocios extraños.
42	1	3	Rachel y Harvey cenan con Bruce y su acompañante. Hablan de la necesidad de Batman.

43	0	0	Los mafiosos se reúnen para hablar de su dinero con Lao.
44	0	0	Gordon se dispone a entrar en el banco.
45	0	0	Otro agente entra en otro banco.
46	0	0	Ramírez entra en otro banco.
47	0	0	Continúa la conversación entre los mafiosos.
48	0	0	Gordon entra en la caja fuerte del banco.
49	0	0	Varios hombres cargan un camión con el dinero.
50	0	0	Lao habla desde su avión.
51	0	0	Gordon está dentro de la caja fuerte. No hay dinero en ella.
52	0	0	Entra el Joker en escena. Habla con los mafiosos.
53	1	2	Azotea. Gordon se reúne con Batman y Harvey Dent.
54	1	3	Bruce habla con Lucius en la oficina.
55	1	3	Bruce habla con Lucius en el taller. Hablan del plan para secuestrar a Lao en Hong Kong.
56	1	3	Lucius propone a Bruce mejoras en el traje.
57	1	3	Bruce ata los cabos que quedan con Alfred en su guarida.
58	0	0	Rachel y Harvey se disponen a ir al ballet, pero observan que Wayne se ha llevado a toda la compañía de viaje.
59	1	1	Bruce se marcha en un hidroavión. Salta de su barco en medio del mar.
60	0	0	El Joker se encuentra con Gambon y le elimina.
61	0	0	Lucius llega a reunirse con Lao en Hong Kong.
62	0	0	Exteriores de Hong Kong.
63	0	0	Lucius atraviesa el edificio de Lao.
64	0	0	Lucius se reúne con Lao en una terraza. Hablan de negocios que ya no pueden hacer.
65	0	0	Lucius se marcha del edificio con tranquilidad. Deja el móvil abajo.
66	1	3	Lucius se reúne con Bruce Wayne.
67	1	2	Batman se dispone a saltar de un rascacielos en Hong Kong. Dispara unos explosivos contra el cristal de una de las plantas del edificio.
68	0	0	Lao está en su despacho.
69	0	0	El móvil- sónar de Lucius Fox está en el edificio. Hace que falle la corriente eléctrica.
70	0	0	Lao y sus secuaces no comprenden el fallo en la red eléctrica.
71	1	2	Batman salta desde el rascacielos.
72	0	0	Lao y sus secuaces siguen indagando en lo que ocurre.
73	1	1	Batman planea entre los edificios.
74	1	2	Batman entra en una de las plantas y se enfrenta a los secuaces de Lao.
75	0	0	Llega la Policía a la entrada del edificio.
76	1	2	Lao sigue con sus guardaespaldas buscando a Batman.
77	0	0	Los policías se disponen a subir.
78	1	2	Batman continúa enfrentándose a los esbirros. Coge a Lao.
79	1	2	La policía llega a la posición de nuestro protagonista. Explotan los explosivos que previamente había colocado Batman.
80	0	0	Exteriores ciudad. Batman deja salir una especie de globo con una luz intermitente que sube al cielo.
81	1	2	Batman tiene agarrado a Lao, y está rodeado de policías.
82	0	0	Exteriores de Hong Kong. Algo se aproxima al objeto que ha elevado Batman.
83	1	2	Un avión engancha el objeto y Batman sale despedido junto con Lao hacia el avión.
84	1	1	Exteriores Hong Kong. Batman sube al avión con Lao.
85	0	0	La policía de Gotham observa a Lao tendido en el suelo.
86	0	0	Rachel interroga a Lao.
87	0	0	Rachel habla con Harvey y Gordon.

88	0	0	Rachel vuelve a hablar con Lao.
89	0	0	Harvey habla con Gordon.
90	0	0	Gordon arresta a los mafiosos en el restaurante.
91	0	0	Gordon y la policía detienen a gran cantidad de mafiosos.
92	0	0	La jueza incrimina a los acusados.
93	0	0	Harvey se reúne con el alcalde. Cae un cadáver frente a la ventana del alcalde; un imitador.
94	0	0	Bajan el cuerpo en el exterior del edificio. El Joker ha dejado un mensaje.
95	1	3	Bruce habla con Alfred. Preparan
96	0	0	Exteriores Gotham. Vemos el edificio en el que vive Bruce.
97	1	3	Interior del piso de Wayne. Se celebra una fiesta de ricos. Llega Bruce en helicóptero.
98	1	4	Bruce habla con Rachel en la terraza.
99	0	0	Ramírez habla con Gordon.
100	0	0	La jueza habla con dos agentes en la puerta de su casa.
101	0	0	Gordon se reúne con el comisario. Previenen un atentado.
102	0	0	La jueza es convencida por los agentes de que se marche.
103	0	0	Harvey habla con Rachel.
104	0	0	El comisario sigue hablando con Gordon.
105	0	0	Harvey continúa hablando con Rachel.
106	0	0	La jueza monta en el coche.
107	0	0	El comisario prosigue con su explicación a Gordon.
108	0	0	Harvey le ha pedido matrimonio a Rachel.
109	0	0	El comisario quiere saber cómo han accedido a su ADN. Bebe whiskey. Gordon se echa sobre él.
110	1	3	Bruce deja inconsciente a Harvey ante la mirada atónita de Rachel.
111	0	0	El coche de la jueza explota.
112	0	0	El comisario ha sido envenenado.
113	0	0	Entre los restos del coche está todo lleno de cartas. Está la del Joker.
114	0	0	El comisario muere. Sale humo de la bebida que tomaba.
115	0	0	Se abre el ascensor. Hay un policía.
116	1	3	Bruce le dice a Rachel que vienen a por Harvey Dent.
117	0	0	Entra el Joker en escena.
118	1	3	Bruce le dice a Rachel que se esconda.
119	0	0	El Joker amenaza a los presentes en la fiesta de Wayne. Está buscando a Harvey Dent.
120	1	2	Bruce se deshace de uno de los payasos del Joker. Camina por los pasillos.
121	0	0	El Joker continúa instigando a los presentes.
122	1	1	Bruce accede a una habitación especial.
123	1	5	El Joker acosa a Rachel. Entra Batman en escena. Luchan, y finalmente el Joker deja caer a Rachel por la ventana. Batman se lanza a por ella.
124	1	4	Exterior edificio. Batman rescata a Rachel y caen bien sobre un coche. Sanos y salvos.
125	0	0	Gordon discute con otro policía. Llega Dent.
126	0	0	Harvey habla con Lao.
127	1	5	Bruce habla con Alfred. No entiende al Joker.
128	1	2	Batman está en lo alto de un rascacielos. Busca el rastro del Joker mediante un buscador de frecuencias.
129	0	0	Calle de Gotham. La policía se introduce en un edificio.
130	1	3	Gordon entra en un apartamento. Hay dos cadáveres. Llega Batman, e indaga en busca de huellas.
131	1	3	Alfred y Bruce llevan a cabo un estudio de la bala.
132	0	0	Lucius está reunido con el auditor. Éste le informa de que ha

			descubierto archivos que implican a la compañía y a Bruce Wayne con Batman. Lucius le desea suerte si pretende chantajearles.
133	1	1	Lucius está reunido con Bruce. Recrean la bala con la huella que buscaban.
134	0	0	Desfile en memoria del comisario.
135	1	3	Bruce habla con Alfred mientras se marcha hacia el desfile.
136	1	1	Bruce sale a la calle en moto.
137	0	0	Desfile.
138	1	1	Bruce conduce la moto por las calles de Gotham.
139	0	0	Exteriores del desfile.
140	1	1	Bruce aparca la moto y entra en un edificio.
141	0	0	Gordon se comunica por radio.
142	1	1	Bruce camina por los pasillos del edificio.
143	0	0	El alcalde da un discurso acerca del comisario Loeb.
144	1	2	Bruce se encuentra con gente amordazada en un apartamento.
145	0	0	El alcalde continúa con su discurso.
146	1	2	Bruce observa a los sujetos. Habla con uno de ellos.
147	0	0	El alcalde termina. La guardia dispara al aire.
148	1	2	Bruce se asoma por el telescopio de la ventana.
149	0	0	La guardia sigue disparando.
150	1	2	Se levanta la persiana. Policías de afuera disparan a Bruce.
151	0	0	Disparan al alcalde, pero Gordon se pone delante de él, y acaba muerto. Se genera el caos en la ciudad. Harvey Dent entra en una ambulancia.
152	0	0	Harvey interroga al tipo capturado. Se lo lleva.
153	1	4	Ramírez y compañía informan a la mujer de Gordon de lo que le ha ocurrido a su marido.
154	0	0	La policía espera a Batman, pero éste no acude.
155	1	2	Batman va a por Maroni a la discoteca.
156	0	0	Rachel habla con Harvey por teléfono. Se marchará a casa de Bruce a pasar la noche.
157	0	0	Harvey está con el tipo arrestado.
158	1	2	Batman hace hablar a Maroni.
159	1	4	Harvey amenaza al loco. Llega Batman para impedir que la cosa no llegue a mayores. Batman le dice que se va a desenmascarar.
160	1	4	Bruce le cuenta a Rachel que se va a quitar la máscara.
161	1	4	Bruce destruye material de Batman junto con Alfred.
162	1	4	Harvey da una conferencia. Finalmente, él dice que es Batman. Es detenido. Bruce queda perplejo.
163	0	0	Rachel habla con Alfred. Está enfadada con Bruce.
164	0	0	Harvey está en el calabozo. Se lo llevan a prisión. Le llevan hasta la furgoneta mientras habla con Rachel.
165	0	0	Transportan a Harvey
166	0	0	El Joker mata a un hombre desde un camión.
167	0	0	Hay un desvío de los vehículos de policía.
168	0	0	Los policías hablan en el interior del coche.
169	0	0	Los conductores del furgón responden.
170	0	0	La diligencia de coches se desvía de su rumbo.
171	0	0	Túnel. Persecución. Aparece Batman.
172	0	0	Una de las furgonetas cae al río.
173	1	5	Continúa la persecución en el túnel. Aparece el Joker, y más tarde, Batman.
174	1	5	Batman pierde el coche en otra parte del puente.
175	0	0	El Joker continua la persecución
176	1	5	El coche no responde.
177	0	0	Continúa la persecución liderada por el Joker.
178	1	5	Batman sale despedido con el <i>batpod</i> . El coche explota.

179	0	0	Exteriores ciudad. El helicóptero se prepara. Hay tiradores también.
180	0	0	Los vehículos salen a la calle. Tienen apoyo aéreo.
181	1	5	Batman recorre un tramo de coches aparcados, rompiendo los retrovisores.
182	0	0	El Joker manda a los payasos bloquear el paso del helicóptero.
183	1	5	Batman destruye todo lo que encuentra a su paso con el batpod.
184	0	0	El helicóptero cae en medio de la calle. El Joker ríe.
185	1	5	Batman atraviesa lugares públicos interiores con el batpod.
186	0	0	El Joker sigue en la persecución.
187	1	5	Batman llega hasta los vehículos. Hace volcar el camión del Joker, y acaba inconsciente. Gordon salva a Batman y a Dent a tiempo.
188	0	0	Harvey habla a los periodistas y se marcha.
189	0	0	Cárcel. No pueden identificar al Joker. Gordon es nombrado comisario.
190	0	0	Gordon se reúne con su mujer.
191	0	0	Enjaulan a un tipo con dolor abdominal.
192	0	0	Gordon habla con su hijo.
193	0	0	Gordon se reúne con los agentes junto a la sala de interrogatorios.
194	1	4	Interrogatorio. Gordon es el primero en entrar. Se marcha, y Batman procede a hablar con el Joker.
195	1	4	Interrogatorio. Gordon observa el interrogatorio con los suyos
196	1	4	Interrogatorio. Batman continúa hablando con el Joker.
197	1	4	Interrogatorio. Gordon y los suyos siguen mirando.
198	1	4	Interrogatorio. Batman amenaza al Joker. Éste le habla de Rachel. También la ha capturado.
199	1	4	Interrogatorio. La gente de Gordon corre hacia la sala de interrogatorios.
200	1	4	Batman coloca una silla en la puerta.
201	1	4	Gordon no puede entrar en la sala.
202	1	4	El Joker finalmente le dice dónde están Rachel y Harvey.
203	1	5	Batman sale y monta en el batpod. Los policías van por Harvey; nuestro héroe, a por Rachel.
204	0	0	Harvey está atado junto a una bomba y bidones de gasolina.
205	0	0	Rachel está en la misma situación.
206	0	0	Harvey habla con Rachel.
207	0	0	Rachel habla con Harvey.
208	1	5	Batman recorre las calles apresurado.
209	0	0	El Joker habla con un policía.
210	0	0	El hombre se sigue quejando del estómago.
211	0	0	Rachel continúa hablando con Harvey
212	0	0	Harvey sigue hablando con Rachel.
213	0	0	Rachel continúa hablando.
214	0	0	Harvey intenta soltarse.
215	0	0	Rachel escucha.
216	0	0	Harvey cae al suelo.
217	0	0	Rachel se desespera.
218	0	0	Harvey se mancha media cara con la gasolina que se derrama por el suelo.
219	0	0	Gordon corre con la policía en busca de Harvey.
220	0	0	El Joker sigue hablando con el policía.
221	0	0	Los médicos examinan al preso que tanto se quejaba.
222	0	0	El Joker continúa provocando al policía.
223	1	5	Batman recorre las calles apresurado.
224	0	0	El Joker tiene al policía a su merced. Los policías le rodean.
225	0	0	Harvey está en el suelo escupiendo gasolina.

226	0	0	El Joker consigue hacer su llamada.
227	0	0	Los médicos observan cómo se ilumina el abdomen del enfermo. El hombre explota. El Joker queda libre.
228	0	0	Gordon y los suyos continúan su viaje frenético. El coche circula por la acera.
229	1	5	Batman llega a la dirección que le ha dado el Joker para Rachel.
230	0	0	Rachel comienza a despedirse de Harvey.
231	1	5	Batman entra en el edificio.
232	0	0	La policía llega a la otra dirección.
233	0	0	Rachel da el "sí quiero".
234	1	5	Batman entra en el lugar. Se encuentra con Harvey, que se vuelve histérico.
235	0	0	Rachel lo escucha.
236	0	0	Gordon sale del coche.
237	1	4	Batman tiene a Harvey, que está totalmente fuera de sí.
238	0	0	Rachel sigue escuchando.
239	1	4	Batman se lleva a Harvey.
240	0	0	Rachel continúa hablando sola. El lugar explota-
241	0	0	Gordon observa la explosión desde fuera.
242	1	4	El edificio de Harvey explota. Prende fuego el lado de la cara de la gasolina.
243	0	0	El Joker llega hasta Lao.
244	0	0	Informan a Gordon de que el Joker ha escapado con Lao.
245	0	0	El Joker saca la cabeza por la ventanilla.
246	0	0	Los bomberos apagan el incendio generado por la explosión.
247	0	0	Alfred lee la nota que le dejó Rachel.
248	1	4	Batman está destrozado sobre las ruinas del lugar en llamas.
249	0	0	Los médicos atienden a Harvey.
250	0	0	Alfred lee la nota de Rachel.
251	1	4	Batman recoge la moneda de Harvey de entre los escombros.
252	0	0	Alfred continúa leyendo la carta.
253	1	4	Batman le deja la moneda a Harvey en el Hospital.
254	0	0	Alfred termina de leer. Deja la carta en la bandeja del desayuno.
255	1	4	Alfred le lleva el desayuno a Bruce. Hablan; Bruce está llorando.
256	0	0	Harvey despierta en el Hospital.
257	0	0	Flashback de Harvey con Rachel y su moneda.
258	0	0	Harvey se pone histérico en su cama.
259	0	0	Alfred ve la televisión. Hablan del auditor que conoce la identidad de Batman.
260	0	0	Gordon habla con Harvey.
261	0	0	Gordon habla con Maroni.
262	0	0	Exteriores del muelle. Llegan unos coches.
263	0	0	El Joker habla con los mafiosos. Tienen todo el dinero.
264	0	0	Gordon organiza a los policías.
265	0	0	El Joker habla con los mafiosos.
266	0	0	Gordon sigue hablando con sus chicos. Observan al auditor en televisión.
267	0	0	Quema el dinero, y manda asesinar al líder de la mafia ahí presente. El Joker llama a la televisión.
268	0	0	Gordon observa la televisión. El Joker está hablando. Ya no quiere saber quién es Batman.
269	1	1	Bruce y Alfred observan el mismo programa.
270	0	0	El auditor escucha con atención lo que dice el Joker: si no muere en unas horas, destruirá un Hospital.
271	0	0	Gordon organiza a sus hombres para evacuar los hospitales. La prioridad, el Gotham General.
272	1	2	Bruce se marcha de su casa.

273	1	2	Bruce transita rápidamente con el coche por las calles en busca del auditor.
274	0	0	Evacúan el Gotham General.
275	0	0	Harvey está en su habitación.
276	0	0	Gordon saca al auditor del edificio en el que estaba.
277	1	2	Bruce llega al lugar. Observa la turba incontrolada.
278	0	0	Intentan matar al tipo sin éxito.
279	1	2	Bruce pasa con el coche por la zona. Habla con Alfred.
280	0	0	Alfred se comunica con Bruce; busca familiares de policías en los hospitales.
281	1	2	Gordon saca al auditor del edificio y lo meten al coche. Bruce lo observa en la distancia desde el coche.
282	0	0	Caos en los exteriores del Gotham General.
283	1	2	Bruce sigue a la policía mientras habla con Alfred.
284	0	0	Gordon va en el coche con la víctima y otro policía.
285	1	3	Bruce habla con Alfred. Le dice que envíe información a Gordon.
286	0	0	Gordon recibe la noticia: la mujer del policía con el que está en ese hospital.
287	0	0	El Joker mata a un agente dentro del Hospital.
288	0	0	Gordon continúa leyendo el SMS de Alfred. Habla con el chico.
289	0	0	El Joker se reúne con Harvey.
290	0	0	Gordon le pide el arma al agente.
291	0	0	El Joker sigue hablando con Harvey.
292	1	2	Bruce sigue al convoy de policías. Se detienen en un semáforo en rojo. Un conductor divisa el vehículo del auditor.
293	0	0	El Joker continúa hablando con Harvey. Le da la oportunidad de matarle. Harvey lo decide a cara o cruz.
294	0	0	Gordon evita que el agente mate al tipo que protegen.
295	1	2	Batman evita que el otro conductor se precipite contra el vehículo de Gordon. Salva al auditor.
296	0	0	El Joker está en el pasillo del Hospital. Se lava las manos.
297	1	3	Gordon felicita a Bruce por lo que ha hecho.
298	0	0	El Joker vuela el hospital por los aires.
299	1	1	Gordon escucha la explosión.
300	0	0	Gordon se informa de lo sucedido. No encuentran a Dent.
301	0	0	La gente ve la televisión en un bar. Aparece el presentador de informativos capturado por el Joker. Revela su nuevo plan.
302	0	0	Gordon ve la televisión. Observa el mismo programa.
303	0	0	Lucius observa lo mismo en televisión.
304	0	0	La gente del bar se dispone a marcharse, aterrada.
305	0	0	Lucius entra en la habitación de I+D.
306	0	0	La policía indaga en carreteras en busca de explosivos.
307	0	0	Harvey mata a uno de los policías corruptos en un bar.
308	1	3	Lucius está con Batman en la habitación del aparato que han construido para espiar a la ciudad.
309	0	0	Exteriores de Gotham. El caos está generalizado.
310	0	0	Gordon habla con el alcalde.
311	0	0	Maroni sube a su coche. Se encuentra con Harvey Dent. Hablan, y Harvey mata al chófer del mafioso. El coche acaba estrellándose.
312	0	0	La gente se divide en dos ferris: en uno suben presos, y en otro, civiles.
313	0	0	En el interior de uno de los ferris algo falla; se detienen los motores.
314	0	0	En el interior del otro, el capitán del barco habla con los suyos. También falla este barco.
315	1	3	Batman escucha lo que ocurre en los barcos.
316	0	0	Lucius observa el panel en busca de una explicación.

317	0	0	Uno de los subordinados del capitán del barco de presos baja a la sala de máquinas.
318	0	0	El subordinado entrega al capitán el detonador que se ha encontrado.
319	0	0	En el otro barco ocurre lo mismo.
320	0	0	Barco de los presos: observan con horror el detonador.
321	0	0	Barco de los civiles: observan con horror el detonador. Suena la voz del Joker, que les informa de la encrucijada en la que estarán ambos barcos.
322	0	0	Lucius lo escucha.
323	0	0	En el barco de los presos también se escucha lo mismo.
324	0	0	Barco de civiles: escuchan al Joker.
325	1	3	Batman escucha a Lucius.
326	0	0	Barco de los presos. Observan el detonador.
327	0	0	Lucius intenta detectar la fuente de la voz.
328	1	4	Batman se dirige al oeste, tal y como le dice Lucius.
329	0	0	Gordon recibe la llamada de Batman. Le dice dónde está el Joker.
330	0	0	Exteriores edificio del Joker.
331	0	0	El Joker lee su comunicado frente a un ventanal que da a la vista de los ferris.
332	0	0	Barco de civiles escuchando.
333	0	0	Barco de presos escuchando.
334	0	0	Barco de civiles escuchando.
335	0	0	Barco de presos. Cunde el pánico.
336	0	0	Barco de civiles: cunde el pánico.
337	0	0	Barco de presos: se resisten.
338	0	0	La mujer de Gordon recibe una llamada telefónica de Ramírez.
339	0	0	La agente Ramírez habla por teléfono con la mujer de Gordon. Le dice que se tienen que marchar.
340	0	0	La mujer de Gordon escucha a Ramírez.
341	0	0	Ramírez continúa hablando con Bárbara. Está junto a Harvey "Dos caras".
342	0	0	La mujer de Gordon asiente.
343	0	0	Harvey "Dos caras" abofetea a Ramírez al no poder matarla según su moneda.
344	0	0	Gordon observa el edificio tomado por el Joker. Hay rehenes y payasos por doquier.
345	0	0	El Joker observa los ferris desde su ventana.
346	1	3	Batman se reúne con Gordon y sus hombres. Le pide tiempo para primero asegurarse de lo que ocurre ahí.
347	0	0	En el ferri de los civiles se vota si volar o no el barco de los presos.
348	0	0	En el barco de los presos reina la animadversión.
349	1	3	Batman discute con Gordon y se lanza hacia el edificio. Les pide 5 minutos.
350	1	2	Batman sobrevuela entre los edificios.
351	1	2	Batman entra en el edificio del villano. Cae sobre uno de los payasos.
352	0	0	Gordon recibe la llamada de su mujer.
353	0	0	Lucius le ofrece los datos que necesita a Batman mediante el artefacto que maneja.
354	1	3	Batman observa la información que le transmite Lucius.
355	0	0	Un equipo SWAT sube por la escalera.
356	1	3	Batman continúa vislumbrando lo que Lucius le dice.
357	0	0	Los SWAT se preparan para el asalto.
358	0	0	Gordon continúa hablando con su mujer por teléfono. Habla con Harvey.
359	0	0	Los SWAT preparan explosivos.
360	1	2	Batman se percata de que los payasos son en realidad los rehenes.

361	0	0	Lucius escucha a Batman.
362	0	0	Los SWAT bajan por el edificio.
363	1	2	Batman se enfrenta a los SWAT para que no dañen a los verdaderos rehenes. Neutraliza a los mismos.
364	0	0	Barco de los civiles: la votación dictamina que deben volar el otro barco.
365	0	0	Barco de los presos: el caos sigue servido.
366	0	0	Barco de civiles: una mujer insiste en que se haga.
367	0	0	Otro grupo de SWAT llega al edificio por el ascensor. Se encuentran con los falsos rehenes.
368	0	0	Lucius lo observa.
369	1	2	Batman continúa luchando.
370	0	0	Los SWAT increpan sin saberlo a los rehenes.
371	1	2	Batman lucha. Explotan las minibombas que había dispersado. Se deshace de los SWAT que quedan.
372	0	0	Los SWAT se dan cuenta de que los payasos son los rehenes, mientras que los médicos son el objetivo.
373	1	5	Batman se enfrenta al Joker y a sus perros.
374	0	0	Los SWAT reducen a los esbirros del Joker.
375	1	5	El Joker le da una paliza a Batman.
376	0	0	Barco de los presos: uno de los presos pide el detonador.
377	0	0	Barco de los civiles: uno se presenta voluntario para detonar el otro barco.
378	1	5	Batman sigue luchando con el Joker. Éste le tiene acorralado.
379	0	0	Los SWAT ya han asegurado todas las plantas inferiores.
380	0	0	Barco de los presos: tira el detonador por la ventana.
381	1	5	El Joker tiene atrapado a Batman.
382	0	0	Barco de los civiles: el tipo es incapaz de detonar el otro barco.
383	1	2	El Joker no presencia sus ansiados fuegos artificiales.
384	0	0	Barco de los presos: todos están sorprendidos.
385	1	5	El Joker se dispone a volar él mismo los dos barcos. Batman consigue tirarle edificio abajo, pero le rescata en el último instante. El villano le dice que ha corrompido a Harvey Dent; le ha convertido en uno de ellos.
386	0	0	Gordon llega al lugar en el que le ha citado Harvey.
387	1	4	Se encuentra con Harvey, y hablan de lo que éste último ha perdido. Aparece Batman e impide que mate al chico. Los dos se precipitan al vacío.
388	1	5	Gordon corre a socorrer a Batman. Se dispone a llamar a las unidades, pero éste se lo impide. Para que todo lo que consiguió Harvey no haya sido en balde, Batman decide cargar con la culpa de sus crímenes. Sale corriendo, herido.
389	0	0	Flash forward: Gordon idolatra a Harvey Dent.
390	0	0	Gordon destruye el foco de Batman.
391	0	0	Alfred quema la nota que había dejado Rachel.
392	0	0	Lucius destruye el sonar gigante que habían construido.
393	1	5	Batman huye perseguido por la policía.
394	1	5	Batman se da a la fuga con el batpod por la carretera.
395	0	0	Gordon sigue hablando con su hijo acerca de lo que es Batman.
396	1	5	Batman se aleja conduciendo el batpod.

El caballero oscuro: La leyenda renace (2012), de Christopher Nolan: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	Símbolo de Batman en paredes que se resquebrajan.
2	0	0	Gordon da el discurso tras la muerte de Harvey Dent. Él creía en Harvey Dent.
3	0	0	Un coche se aproxima hacia un avión, con hombres fuera. Son hombres de la C.I.A., que recogen al Doctor Pavel, transportado en el coche. Hablan con los mercenarios que han traído a éste y a otros tipos que dicen conocer a Bane.
4	0	0	En el avión, el agente al mando quiere saber qué saben de Bane. Éste se descubre entre los pasajeros.
5	0	0	Exteriores. El avión sobrevuela las montañas.
6	0	0	El agente al mando sigue hablando con Bane. Le pregunta si había planeado ser capturado, a lo que Bane afirma.
7	0	0	Exteriores. Detrás del avión de la C.I.A. aparece uno nuevo, más grande.
9	0	0	Bane le dice que tenía que saber lo que el Doctor Pavel les había contado. Pavel grita que no dijo nada.
10	0	0	El avión intruso se coloca justo encima del de la C.I.A.
11	0	0	Hay turbulencias en el interior del avión de la C.I.A.
12	0	0	Hay problemas en la cabina de mando del avión de la C.I.A.
13	0	0	El agente al mando habla con Bane. Éste le confiesa que la siguiente fase de su plan es estrellar el avión.
14	0	0	Un grupo de hombres se descuelga del avión intruso en dirección al de la C.I.A.
15	0	0	Bane se suelta de sus ataduras. Los soldados reciben disparos del exterior.
16	0	0	Los hombres descolgados disparan a través de las ventanillas. Se genera el caos dentro del avión.
17	0	0	Exteriores avión. Los intrusos disparan hacia dentro del avión.
18	0	0	Sigue el caos dentro del mismo.
19	0	0	Los intrusos del exterior pegan ventosas especiales en la cubierta de la aeronave y se retiran. Gracias a estos cables, el avión se desestabiliza.
20	0	0	Caos en la cabina de mando.
21	0	0	Caos en el interior del avión. Se golpean unos a otros.
22	0	0	El avión de la está completamente vertical.
23	0	0	Dentro, los individuos salen disparados al fondo del aeroplano.
24	0	0	El avión de la C.I.A. pierde las alas.
25	0	0	Los soldados intentan reponerse. Bane se queda colgando de un brazo.
26	0	0	Fuera, los intrusos manipulan la cubierta de la aeronave.
27	0	0	Bane se apoya como puede entre los asientos.
28	0	0	Los intrusos hacen explotar la parte de atrás del avión. Se disponen a entrar por el agujero que han hecho.
29	0	0	Un soldado intenta matar a Bane, pero los intrusos entran disparando y acaban con él. Ahora, utilizan un cadáver, de manera que le conectan una vía entre éste y el Doctor Pavel. Pasan sangre de Pavel al cadáver. Hecho esto, Bane coge al científico, y le insta a no tener miedo. Aprieta un detonador, y el avión de la C.I.A. cae bajo ellos, que quedan colgando del avión intruso. Se alejan.
30	0	0	Exteriores de Gotham. Es de noche. En off tenemos el discurso del alcalde en el día de Harvey Dent.
31	0	0	El alcalde prosigue su discurso sobre Harvey; han pasado 8 años sin

			crimen organizado. Y así debe seguir. Una criada camina entre la gente. Gordon consulta sus papeles.
32	1	1	Bruce observa el acto en su mansión desde la terraza. El alcalde critica a Batman, que mató a Harvey Dent.
33	0	0	El alcalde prosigue su discurso. Un superior de Gordon flirtea con una de las criadas.
34	0	0	Gordon se dispone a leer la verdad sobre Harvey Dent.
35	0	0	Flashback: Harvey (Dos caras) amenaza al hijo de Gordon.
36	0	0	Gordon suelta palabras, dubitativo. Ha escrito un discurso.
37	0	0	Flashback: Harvey Dent (Dos caras) enfurecido.
38	0	0	Gordon decide no dar el discurso que pensaba dar.
39	1	1	Bruce se marcha de la terraza.
40	0	0	Las criadas hablan. Alfred manda a una de ellas a una sala a llevar una bandeja.
41	0	0	La criada sube unas escaleras con la bandeja.
42	0	0	Alfred habla con Miranda Tate. Llega otro tipo y se mete en la conversación sobre Wayne.
43	0	0	La criada entra en una sala. Deja la comida sobre una mesa.
44	0	0	Miranda Tate da plantón a Dagget, que le dice que deje de esperar a Bruce para los negocios.
45	0	0	El congresista habla con un alto cargo policial sobre Gordon, que se aleja. Por lo visto va a ser cesado.
46	0	0	La criada curiosear por una sala contigua a la que entró.
47	1	1	Bruce observa lo que le ha dejado sobre la mesa.
48	1	2	La criada sigue curioseando, hasta que Wayne le sobresalta. Hablan, y Bruce se percató de que ella le acaba de sustraer de la caja fuerte el collar de su madre. Ella se aprovecha de que está lisiado, y tras hacerle caer al suelo, escapa por la ventana.
49	0	0	Selina se marcha por el jardín. Se quita complementos del disfraz de criada.
50	0	0	Selina entra en el coche del congresista. Flirtea con él, y se van juntos.
51	1	3	Alfred habla con Bruce acerca del robo. Selina le ha cogido las huellas dactilares a él.
52	0	0	Blake habla con Gordon en una azotea. El congresista está desaparecido. Además, habla de lo que ocurrió con Harvey y Batman. Gordon elude el tema.
53	0	0	Alfred no encuentra a Bruce en la cama por la mañana.
54	0	0	Alfred no encuentra a Bruce en otra de las salas principales.
55	0	0	Alfred acude a otra sala. Toca varias teclas de un piano, y se abre una compuerta secreta.
56	0	0	Alfred va en ascensor.
57	1	3	Alfred habla con Bruce en la cueva. Bruce ha identificado a Selina Kyle, la ladrona. Alfred quiere que Bruce salga al mundo exterior y tenga pareja. Desea que cambie. Le dice que la primera vez que desapareció, durante 7 años, antes de Batman, iba de vacaciones a Florencia.
58	0	0	Alfred le cuenta en off que, en Florencia, esperó verle, fuera de todo peligro y trauma, con mujer e hijos. Alfred se sienta en una mesa en el restaurante.
59	1	3	Alfred continúa contándole la historia.
60	0	0	Alfred ve un chico, este se gira, pero no es Bruce. Prosigue contándole la historia en off.
61	1	3	Alfred continúa. Le dice a Bruce que espera que pueda rehacer su vida, y ser feliz. Bruce se queda pensativo.
62	0	0	Exteriores Gotham.
63	0	0	Blake camina con unos trabajadores que le llevan hasta el cadáver de

			un chico huérfano en la entrada de las cloacas.
64	0	0	Blake sube las escaleras dentro del orfanato.
65	0	0	Blake habla con el director del orfanato. El muerto tiene un hermano pequeño.
66	0	0	Blake habla con el niño huérfano de la muerte del chico. Éste le pregunta si Batman volverá.
67	0	0	Exteriores de Gotham en la noche.
68	0	0	Selina entra en un bar, deja a su acompañante en la barra, y se sienta a charlar con un tipo siniestro. Hablan, y no llegan a un acuerdo; ella entrega las huellas de Wayne, y su acompañante resulta ser el congresista. Se arma el caos. Llegan las fuerzas del orden.
69	0	0	La policía y los SWAT llegan al bar.
70	0	0	Selina le da una paliza a sus enemigos en el bar.
71	0	0	Las fuerzas del orden irrumpen en el lugar. Selina adopta el papel de víctima para escapar.
72	0	0	En la calle continúa el tiroteo.
73	0	0	Selina se despide del congresista.
74	0	0	Selina sale del bar.
75	0	0	En la calle prosigue el tiroteo.
76	0	0	Blake entra en el bar.
77	0	0	Selina se marcha del lugar.
78	0	0	Blake sale por el otro lado del bar, donde tiene lugar el tiroteo. Hay francotiradores. Llega Gordon con más hombres. Abre una alcantarilla y se introduce en ella.
79	0	0	Gordon está en la alcantarilla. Le acompañan varios hombres.
80	0	0	Blake llega a la entrada de la alcantarilla.
81	0	0	Detrás de Gordon tiene lugar un tiroteo. Estalla una tubería de gas.
82	0	0	Las llamas asoman por la superficie.
83	0	0	Gordon es reducido por los secuaces de Bane.
84	0	0	Blake dice que hay que bajar, pero nadie le hace caso. Éste se marcha.
85	0	0	Los secuaces de Bane llevan a Gordon a través del subsuelo. Gordon observa todo lo que está construyendo esta gente.
86	0	0	Los secuaces conducen a Gordon hasta Bane. Registran al comisario, y sólo encuentran la carta en su chaqueta. Gordon escapa. Bane mata a sus hombres.
87	0	0	Blake encuentra a Gordon a las puertas del alcantarillado.
88	0	0	Blake habla con Alfred. Quiere ver a Wayne.
89	1	4	Blake habla con Bruce Wayne. Le dice que conoce su verdad. Sabe que es Batman, y aún cree en él. Le dice que no cree que él matase a Harvey Dent.
90	1	4	Blake se marcha bajo la mirada de Wayne. Habla con Alfred acerca de Bane. John Dagget le compró para conseguir revueltas en África.
91	1	1	Exteriores mansión Wayne. Bruce se marcha del lugar.
92	1	2	Bruce habla con el médico. Éste insiste en que su cuerpo está muy deteriorado. El médico se marcha; Wayne se encapucha, y desciende por la ventana ayudado por una cuerda especial.
93	1	3	Bruce habla con Gordon ocultando la cara con un pasamontañas. Gordon le dice que Batman debe volver. El mal resurge.
94	1	1	Bruce espera en el coche.
95	0	0	Selina se prepara para salir. Se pone el collar que le robó a Bruce.
96	0	0	Selina reduce a un tipo que amenazaba a su amiga.
97	1	2	Bruce sigue a Selina.
98	1	1	Bruce baja del coche. Causa gran expectación.

99	1	2	Bruce vigila a Selina desde la planta de arriba durante el baile. Miranda Tate aparece, y charlan acerca de proyectos pasados.
100	1	3	Bruce baila con Selina. Hablan de cambios que se están dando. Selina coge lo que necesita en la vida. Bruce coge el collar de su madre.
101	1	1	Bruce sale del edificio. No tiene el ticket del aparcamiento.
102	0	0	Selina conduce el coche de bruce.
103	1	1	Alfred recoge a Bruce en coche. Le lleva a casa.
104	0	0	Exteriores del edificio de Industrias Wayne.
105	1	3	Bruce habla con Fox sobre las finanzas de la empresa.
106	1	3	Lucius le enseña en la cámara secreta nuevas piezas del arsenal: el BAT.
107	1	4	Bruce soluciona sus problemas en la pierna mediante una prótesis especial. Puede realizar movimientos complicados. Alfred no quiere que Bruce vuelva a ser Batman. Le habla de Bane: fue criado en el infierno en la tierra; apareció de la nada, y fue entrenado por Ra's Al Ghul.
108	0	0	Exteriores de Gotham. Edificio de la Bolsa.
109	0	0	Sala principal de la Bolsa. Todo es un caos.
110	0	0	Dos agentes de bolsa hablan mientras les limpian los zapatos.
111	0	0	Sala de la Bolsa. La gente procura un caos permanente.
112	0	0	Bane entra en el edificio. Suenan las alarmas de los detectores de metales.
113	0	0	Un hombre friega el suelo de las escaleras.
114	0	0	Los agentes de Bolsa entran en la sala principal. Lanzan el dinero al limpiabotas.
115	0	0	El que fregaba el suelo saca armas cubiertas en bolsas del cubo de la fregona.
116	0	0	El limpiabotas saca un arma de su mochila.
117	0	0	El friegasuelos sube armado las escaleras.
118	0	0	Todo prosigue con normalidad en la sala principal.
119	0	0	Bane golpea a varios agentes de seguridad con el casco. Se deshace de ellos.
120	0	0	Comienza la violencia y los disparos en la sala principal. Bane entra en la sala; golpea a un chico, y comienza a manipular la Bolsa con uno de sus esbirros.
121	0	0	Llega Foley. La policía acordona la zona. Blake habla con el conductor de un camión; le dice que aparte el vehículo.
122	0	0	Bane habla con su compinche. Todo marcha bien.
123	0	0	Llegan más coches de policía. Levantan barricadas.
124	0	0	Bane se impacienta. Dice que se marchan. Algunos de sus hombres disparan.
125	0	0	Foley y los demás policías escuchan los disparos.
126	0	0	Los delincuentes se disponen a salir del edificio. Recogen la tabla con el programa.
127	0	0	Bane y los suyos salen del edificio en moto y con rehenes.
128	0	0	Las motos recorren algunas calles. Sueltan a algunos rehenes.
129	0	0	Foley da la orden de seguirlos.
130	0	0	Persecución por parte de los policías hacia las motos. La misma prosigue en los túneles.
131	0	0	Foley habla por radio sobre lo que sucede.
132	0	0	Dagget observa lo que sucede en las noticias.
133	1	2	Batman aparece en la persecución. Reduce a uno de los criminales.
134	0	0	Foley monta con Blake en el coche. Le dice que han visto a Batman.
135	1	2	Batman prosigue con la persecución.

136	0	0	Foley celebra poder detener él a Batman.
137	0	0	Catwoman está robando, cuando ve a Batman en las noticias.
138	1	2	Batman sigue su persecución.
139	0	0	Blake pregunta a Foley por los secuestradores.
140	0	0	Bane observa el programa de su compinche. Está casi completado. Da la vuelta.
141	0	0	Foley sigue en coche con Blake.
142	1	2	Batman se cruza con Bane. La policía persigue a Batman ahora.
143	0	0	Foley ordena perseguir a Batman.
144	0	0	Bane escapa entre los coches de policía.
145	0	0	Foley le dice a Blake que prefiere detener a aquel que mató a Harvey Dent.
146	0	0	Bane prosigue su fuga.
147	0	0	Catwoman no encuentra nada en la caja fuerte que abre.
148	0	0	Dagget se queja de lo que ocurre. Su guardaespaldas le señala que Batman le quita la policía de encima a Bane.
149	0	0	Bane desaparece.
150	1	2	Batman persigue a un secuestrador que lleva un rehén en la moto.
151	0	0	Gordon observa a Batman en la televisión.
152	1	2	Batman reduce al secuestrador. Le quita la tableta. Se la guarda. Observa a su alrededor: la policía le tiene rodeado. Se da a la fuga.
153	0	0	Foley se cabrea por lo que acaba de suceder.
154	1	2	Batman continúa siendo perseguido a lo largo de las calles de la ciudad.
155	0	0	Foley se alegra de la torpeza de nuestro héroe.
156	1	2	Multitud de coches patrulla persigue a Batman. Le acorralan en un callejón sin salida. Foley se alegra de que esté atrapado, pero finalmente Batman escapa en el <i>Bat</i> , dejando a todos atónitos.
157	0	0	Gordon observa satisfecho la televisión.
158	0	0	Dagget habla con su subordinado sobre el resultado de todo, que ha sido favorable.
159	0	0	Dagget entra en otra sala, donde se encuentra con Catwoman, que le pone contra las cuerdas. Ésta reduce a Dagget y a su subordinado.
160	0	0	Catwoman salta por la ventana con Dagget. Caen en la cabina de limpieza de ventanas exterior.
161	1	3	Catwoman interroga a Dagget acerca de la "tabla rasa", el programa que puede borrar la identidad de cualquier persona. Les rodean los mercenarios. Batman aparece y ayuda a Catwoman a deshacerse de ellos. Al final se ven obligados a huir. Llega Bane.
162	1	3	Catwoman entra en el <i>Bat</i> con nuestro protagonista.
163	1	1	Bane observa alejarse a la aeronave.
164	1	1	El <i>Bat</i> vuela entre los edificios.
165	1	1	Batman pilota el artilugio bajo la mirada de Selina.
166	1	1	Exteriores. El <i>bat</i> continúa surcando el cielo. Baja; se dispone a aterrizar.
167	1	3	Aterriza en un tejado. Batman habla con Catwoman. Le pregunta qué iba a hacer Dagget con las huellas de Wayne.
168	1	3	Alfred se reúne con Bruce en la cueva. Reprende al muchacho por lo sucedido. Le dice que Bane es demasiado para él.
169	1	4	Alfred se despide de Bruce. Le cuenta la verdad sobre Rachel, que le iba a dejar. Le dice que es lo único que puede hacer es decirle eso para que deje de ser Batman y así no dejar que pierda la vida. Se gana el odio de Bruce. Alfred, dolido, lo asume.
170	1	1	Bruce se despierta al oír el timbre de la puerta.

171	1	1	Bruce baja las escaleras para abrir.
172	1	4	Abre la puerta a Lucius Fox. Éste le cuenta que la compañía se ha ido a pique por inversiones perdidas mediante sus huellas dactilares robadas. Dagget comprará la compañía.
173	0	0	Exteriores del muelle. Miranda Tate habla con Fox.
174	1	3	Entran en una caseta en el muelle; ésta desciende hacia niveles inferiores, y ahí se reúne con Bruce Wayne en la zona del reactor. Bruce le dice que el reactor no es seguro aún para la ciudad. Necesita a Miranda para tener el control del reactor y que haga buen uso de él.
175	1	2	Bruce se reúne con sus socios en Industrias Wayne. Dagget consiguen que echen a Wayne.
176	1	1	Bruce sale del edificio. Le están embargando el coche. Blake le insta a subir a su coche patrulla.
177	0	0	Dagget está en su casa hecho una furia, ya que no ha podido absorber como deseaba Industrias Wayne. Encuentra a Bane, y le reprende. Bane le responde asesinándole. Le dice que es un mal necesario.
178	0	0	El guardaespaldas de Dagget está algo conmovido por lo que oye desde fuera.
179	1	3	Bruce habla con Blake. Le dice que se puso la máscara para proteger a sus seres queridos.
180	1	1	Selina hace las maletas. Escucha a Wayne discutiendo con la amiga de ésta.
181	1	1	Selina sale a recibir a Wayne.
182	1	3	Selina habla con Bruce. Le dice que lamenta lo que le ha ocurrido. Bruce le pide que ayude a Batman y le lleve hasta Bane.
183	0	0	Blake se reúne con Gordon y Foley. Ahora es detective, y va a coordinar la búsqueda de Bane en las alcantarillas.
184	1	3	Bruce llega a casa en medio de la lluvia. No puede entrar, ya que no tiene llaves, ni a Alfred. Aparece Miranda.
185	1	3	Entran en la casa por una puerta trasera. Se besan.
186	1	3	Bruce y Miranda hablan. Ella tuvo un pasado pobre. Hacen el amor frente al fuego.
187	1	4	Bruce despierta. Se levanta, y se marcha dejando a Miranda dormida.
188	1	4	Bruce se dirige hacia el traje de Batman.
189	1	4	Batman está en la cima de un edificio.
190	1	3	Batman se reúne con Catwoman en la oscuridad de los andenes del metro. Le ofrece la "tabla rasa" a cambio de que le lleve hasta Bane. Ella acepta, y se adentran en el subsuelo.
191	1	2	Batman lucha codo con codo con Catwoman reduciendo a los esbirros de Bane que encuentran por el camino. Primero, uno al final de las escaleras.
192	1	2	Otros tres esbirros en otro pasillo.
193	1	5	Catwoman le sirve la entrada a un pasadizo a Batman, y cuando éste pasa, ella cierra la verja. Él se queda apartado. Le dice que se ha equivocado al hacer eso, y es cuando aparece Bane. Ambos pelean a la vista de todos, en un pequeño claro dentro del alcantarillado, visible a varios niveles de altura. Nuestro héroe recibe una severa paliza, y, estando en el suelo, Bane hace explotar el techo, del que cae uno de los coches del arsenal de Industrias Wayne.
194	0	0	Los esbirros de Bane entran en el arsenal de Bruce.
195	1	5	Batman se levanta para plantar cara, pero Bane le agarra y le destroza la espalda. Nuestro protagonista queda inconsciente. Bane le quita parte de la máscara. Catwoman lo ha observado todo, horrorizada.
196	0	0	Blake está en las inmediaciones de la mansión Wayne. Nadie le abre la puerta. Desiste.
197	0	0	Blake observa a Selina desde el coche en plena calle.
198	0	0	Selina compra un billete de avión.
199	0	0	Selina atraviesa un pasillo del aeropuerto. Entra al baño. Entra un

			policía tras ella.
200	0	0	Selina se deshace del policía en el baño.
201	0	0	Selina se dispone a embarcar.
202	0	0	Justo antes de subir al avión, se encuentra a Blake.
203	0	0	Blake habla con Selina en un despacho. Le pregunta acerca de Batman, y de por qué huye. Ella no sabe qué ha sido de Batman.
204	1	1	Varios hombres llevan a Wayne por un terreno pedregoso.
205	1	1	Bruce es descolgado por el interior de un pozo.
206	1	5	Bruce despierta. Está junto a Bane. Éste le explica que va a estar encerrado en una prisión infernal hasta que él destruya Gotham. Podrá verlo en una pequeña pantalla que le deja preparada. Quiere envenenar el alma de la población, para que paguen por todo lo que ha hecho.
207	0	0	Selina va en una furgoneta de presos. Entra en una prisión.
208	0	0	Selina estará encerrada entre hombres. Planta cara a uno de los presos, desgarrándole las muñecas.
209	0	0	Fox entra en la sala de juntas de Industrias Wayne con Miranda Tate. Ahí se encuentran con Bane, junto a varios de sus hombres. Bane le dice que elija a otro de los presentes para ir a ver el reactor. Uno de ellos se presenta directamente voluntario.
210	0	0	Fox observa con horror que los hombres de Bane cuentan con el que era su arsenal.
211	0	0	Blake habla con Gordon y Foley. Van a introducir a todos los policías bajo tierra.
212	1	4	Un hombre alimenta a Bruce Wayne en su celda. Observan cómo un hombre intenta subir a la superficie, sin éxito. El hombre le dice a Bruce que sólo un niño pudo salir del lugar por sí solo.
213	0	0	Bane llega hasta un punto del subsuelo.
214	0	0	Foley observa cómo todos sus agentes se adentran en el subsuelo.
215	0	0	Los policías caminan por los rieles del metro.
216	0	0	Observamos cómo varios grupos entran en el subsuelo desde distintos puntos de la calle.
217	0	0	Bane hace explotar una bomba para abrir una brecha.
218	0	0	Foley escucha la explosión.
219	0	0	Un grupo de policías que entra a las alcantarillas escucha la explosión. Se detienen ligeramente.
220	0	0	Bane avanza.
221	0	0	La marcha de los policías rezagados continúa.
222	0	0	Foley observa cómo los demás se marchan.
223	0	0	Bane ha llegado al reactor. Ordena activarlo. El Doctor Pavel tendrá que convertir el generador en una bomba nuclear.
224	0	0	Multitud de policías circulan por el subsuelo.
225	0	0	Blake habla por teléfono con Gordon. No sabe por dónde empezar.
226	0	0	Blake llega a una zona de construcción.
227	0	0	Pavel da por finalizado su trabajo. Separan el núcleo del reactor. Pavel se pone histérico.
228	0	0	Blake discute con varios tipos. No son constructores. Le atacan, y éste les termina matando. Se lo cuenta a Gordon. Descubre que no hacían cemento, sino explosivos.
229	0	0	Los policías siguen su camino en el subsuelo.
230	0	0	Blake informa por radio de lo descubierto.
231	0	0	La policía prosigue su andada por los túneles.
232	0	0	Entrevistan al alcalde, que acude a ver un partido de fútbol americano.

233	0	0	Foley habla por radio con Blake.
234	0	0	Blake le cuenta lo que sabe a Foley.
235	0	0	Foley dice que dónde están los explosivos.
236	0	0	En el estadio, un niño canta el himno americano.
237	0	0	Bane sube hasta llegar a otro nivel del terreno junto a sus esbirros.
238	0	0	Foley observa cómo se marchan los últimos policías. Se pone histérico con las noticias de Blake.
239	0	0	En e estadio, el niño sigue cantando el himno. Todos le escuchan en silencio, incluido Bane, en la entrada a los vestuarios.
240	0	0	El alcalde canta también el himno.
241	0	0	Bane elogia la voz del niño. Todos escuchan el himno, concentrados.
242	0	0	Los policías recorren los túneles.
243	0	0	En el estadio, los jugadores escuchan atentos el himno. Le dan a Bane el detonador. Termina el canto. Comienza el partido. Bane aprieta el detonador.
244	0	0	Los agentes en los túneles escuchan un ruido.
245	0	0	Blake conduce con miedo. Escucha algo.
246	0	0	Los policías están asustados.
247	0	0	El partido prosigue en el campo.
248	0	0	Se derrumban los túneles; la policía queda sepultada.
249	0	0	Blake esquivo explosiones con el coche.
250	0	0	A los policías les caen escombros por doquier.
251	0	0	Blake conduce, temeroso.
252	0	0	Hay explosiones a lo largo de toda la ciudad.
253	0	0	Se derrumba el estadio. La cabina del alcalde explota.
254	0	0	Las explosiones se suceden a lo largo de la ciudad.
255	0	0	El coche de Blake vuelca.
256	0	0	El túnel se derrumba delante de Foley.
257	0	0	Caen varios puentes de la ciudad.
258	0	0	El pánico cunde en el estadio.
259	0	0	Los policías están atrapados.
260	0	0	Bane sale a la luz. Dice a los ciudadanos que tomen el control de su ciudad.
261	0	0	Exteriores de Gotham con la destrucción como protagonista.
262	0	0	Blake llama a Foley por radio.
263	0	0	Foley habla con Blake. Dice que todos los policías están en los túneles.
264	0	0	Blake se acuerda de Gordon. Está en el hospital.
265	0	0	Gordon está en cama. Se pone las gafas,
266	0	0	Dos asesinos se disponen a entrar en el hospital.
267	0	0	Blake consigue un coche.
268	0	0	Los asesinos entran en el hospital, provocando el pánico.
269	0	0	Blake conduce entre los escombros.
270	0	0	Los asesinos buscan en las habitaciones.
271	0	0	Gordon se dispone a levantarse.
272	0	0	Blake llega al hospital. Aparca,
273	0	0	Blake cruza la recepción.
274	0	0	Los asesinos miran otras habitaciones.
275	0	0	Blake cruza los pasillos.

276	0	0	Gordon se levanta de la cama.
277	0	0	Los asesinos cruzan los pasillos.
278	0	0	Blake escucha disparos, y acude a una de las habitaciones.
279	0	0	Blake entra en la habitación de Gordon; éste está a salvo.
280	0	0	Bane muestra la bomba a todo el mundo.
281	0	0	El ejército observa lo que ocurre.
282	0	0	Bane obliga a Pavel a identificarse.
283	0	0	En la central de inteligencia confirman que es Pavel, aunque le daban por muerto.
284	0	0	Pavel reconoce que sólo él puede desarmar esa bomba. Bane le da las gracias, y le mata delante de todos. Bane da un discurso: está ahí para liberar a la ciudad. Cualquier intromisión exterior hará que la bomba sea detonada por alguien que tiene en su poder el detonador.
285	0	0	Los militares escuchan el discurso.
286	0	0	Bane termina de hablar y se marcha. Les aconseja a todos ir a sus casas.
287	0	0	Los militares ordenan reconocer la zona con los cazas.
288	0	0	Los cazas recorren la ciudad.
289	0	0	Los mercenarios evitan que el ejército entre en la ciudad, o la bomba estallará.
290	0	0	Bruce está en su celda observando el horror que se da lugar en Gotham.
291	0	0	Exteriores de Gotham de noche.
292	0	0	Blake habla con Gordon. Están solos para corregir la situación. Las calles se quedan sin luz por momentos.
293	0	0	Varios coches especiales se reúnen frente a la cárcel de Gotham. Bane procede a dar un discurso.
294	0	0	Interiores de la prisión.
295	0	0	Bane señala a Harvey Dent como el culpable de la prisión injusta de muchos.
296	0	0	Gordon y Blake escuchan a Bane en televisión.
297	0	0	Bane prosigue su discurso haciendo mención a lo corrupta que está la ciudad.
298	0	0	Cunde el caos en prisión.
299	0	0	Bane lee el discurso perdido de Gordon acerca de Harvey Dent.
300	0	0	Gordon y Blake lo escuchan.
301	0	0	Bane prosigue su lectura.
302	0	0	Gordon observa con frustración la televisión.
303	0	0	Bane sigue leyendo.
304	0	0	Gordon sigue observando la televisión.
305	0	0	Bane termina de leer la carta.
306	0	0	Gordon está en blanco.
307	0	0	Bane grita con rabia acerca de lo que ha leído.
308	0	0	La prisión está cada vez más animada.
309	0	0	Bane pregunta si aceptan todas las mentiras de los corruptos.
310	0	0	Los presos están encolerizados. Selina está asustada.
311	0	0	Blake echa en cara a Gordon lo que ocurrió con Harvey Dent. Gordon argumenta que tuvo que hacerlo.
312	0	0	Bane insiste en que la ciudad es del pueblo. Hace destruir las puertas de la prisión.
313	0	0	Los mercenarios entran en la prisión. Reducen a los guardas.
314	0	0	Los mercenarios cogen armas y munición de la cárcel.

315	0	0	Mercenarios y presos salen del lugar armados.
316	0	0	Bane sigue hablando: se creará un ejército.
317	0	0	Exteriores de Gotham.
318	0	0	Bane sigue hablando.
319	0	0	Caos en las calles. Una multitud avanza.
320	0	0	Bane sigue hablando.
321	0	0	Otros destruyen un piso lujoso.
322	0	0	En la calle continúa el caos y el acoso.
323	0	0	Bane sigue hablando: se celebrarán juicios.
324	0	0	Se celebran juicios multitudinarios.
325	0	0	Bane sigue hablando: se disfrutará el botín.
326	0	0	Hay una fiesta. Selina no se alegra.
327	0	0	Bane afirma que se derramará sangre.
328	0	0	Tiroteos dentro de un edificio.
329	0	0	Bane sigue hablando: La policía sobrevivirá si sirve a la verdadera justicia.
330	0	0	La policía recibe víveres en los túneles.
331	0	0	Bane grita que la ciudad perdurará.
332	0	0	Los mercenarios guardan la bomba en un camión.
333	1	4	Bruce intenta hacer flexiones, pero no puede moverse. Le ayudan mientras le hablan del pasado de Bane.
334	0	0	Flashback: el doctor de la prisión observa las heridas de Bane.
335	1	4	Bruce le pregunta por Bane: ¿nació en esa prisión?
336	0	0	Flashback: El mercenario se enamora de una mujer, hija de un rey.
337	1	4	El compañero de Bruce continúa su historia.
338	0	0	Flashback: el mercenario fue perdonado por el rey. Le sueltan en el desierto.
339	1	4	El hombre prosigue su historia.
340	0	0	La mujer baja al pozo con una criatura.
341	1	4	El hombre prosigue su historia.
342	0	0	Flashback: la mujer cuida del bebé.
343	0	0	Flashback: la criatura ya es mayor; camina entre los barrotes. Está junto a su madre.
344	1	4	El hombre sigue con su historia.
345	0	0	Flashback: el médico está con la madre y su hijo.
346	1	4	El hombre hace alusión al médico, que está en la celda de al lado.
347	0	0	Flashback: entran hombres en la celda. Atacan a la mujer. Su hijo intenta defenderla, pero un tipo agarra a la criatura y la saca de la celda.
348	0	0	Flashback: el protector tiene en sus brazos al niño.
349	1	4	El hombre deja de contar nada. Ayuda a Bruce. Le deja colgado de una cuerda para arreglarle la espalda.
350	1	4	Bruce tiene alucinaciones; habla con Ra's Al Ghul.
351	1	4	Flashback: Ra's Al Ghul habla de que tuvo una mujer una vez.
352	1	4	Bruce cae en la cuenta de que él fue el mercenario de la historia.
353	0	0	Flashback: el mercenario camina solitario.
354	1	4	Ra's asiente. Bruce cae en que Bane es su hijo. Ra's le dice que Gotham ha culminado su oportunidad. Batman no ha servido para nada.
355	1	2	Ayudan a Bruce a ponerse en pie. Éste no acepta ayuda y, apoyándose, logra estar en pie.

356	0	0	Un coche de los del arsenal de Wayne cruza la calle. Es invierno.
357	0	0	Selina deambula por el piso en que está. Coge una foto, y la observa. Está triste.
358	0	0	Los mercenarios custodian la entrada sellada a los túneles.
359	0	0	Un policía recibe una carta en las alcantarillas.
360	0	0	Blake ha sido el que ha bajado la nota. Se marcha.
361	0	0	Sube las escaleras del orfanato, y entra en la sala principal con gasolina, que le entrega al director.
362	1	4	Bruce está haciendo ejercicio en su celda. No quiere morir ahí.
363	1	4	Bruce va hacia el punto de partida para escalar el pozo. Trata de salir de la prisión escalando con la cuerda. Sube por la pared siendo observado y animado por todos.
364	0	0	El médico de la prisión escucha lo que sucede.
365	1	4	Bruce salta, y cae al vacío.
366	1	4	Le bajan. Bruce está afectado.
367	0	0	Flashback: el niño sube por la pared del pozo sin ninguna ayuda, y finalmente salta.
368	1	4	El hombre termina su relato. Bruce es un hombre de privilegios; no nació en el infierno.
369	0	0	Varios camiones atraviesan el puente principal.
370	0	0	En la calle, se disponen a sacar el cargamento de uno de los camiones.
371	0	0	En la central de inteligencia informan de que los infiltrados ya están ahí.
372	0	0	Uno de los tipos camina dentro de una sala.
373	0	0	Se reúne en otra con los policías que quedan.
374	0	0	Observamos a los policías bajo tierra.
375	0	0	Continúan la conversación los policías con el jefe de las fuerzas especiales.
376	0	0	Los mercenarios vigilan una de las posibles salidas.
377	0	0	Los policías siguen hablando. Han pasado 3 meses ya sepultados casi 3000 policías.
378	0	0	El camión con la bomba pasa junto a Blake y su compañero. Blake señala el itinerario en cada calle con el dibujo de un murciélago con tiza.
379	0	0	El camión con la bomba pasa junto a Blake y su compañero. Blake hace otro dibujo de un murciélago con tiza.
380	0	0	Siguen hablando los policías.
381	0	0	Van varios policías por la calle.
382	0	0	Blake va con el jefe de las fuerzas especiales. Suben las escaleras y caminan por un pasillo.
383	0	0	Caminan por otra sala. Contemplan la indigencia en el interior del edificio.
384	0	0	Se reúnen con Miranda Tate y Lucius Fox. En 23 días la bomba hará explosión por su propio deterioro. Deben estabilizarla en el generador.
385	0	0	Al salir, uno de los agentes cae. Comienza un tiroteo.
386	0	0	Blake dice que les han vendido.
387	0	0	Llegan los hombres de Bane.
388	0	0	Los agentes plantan cara.
389	0	0	Atrapan a Lucius.
390	0	0	Los agentes de las fuerzas especiales caen. Bane mata al líder. Ordena que les cuelguen donde todos puedan verles.
391	0	0	En la central de inteligencia están desolados.
392	1	4	Bruce observa en la televisión los cuerpos de los 3 agentes colgados

			por el cuello desde helicópteros.
393	1	4	Bruce hace abdominales. Habla de que no tiene miedo; está furioso.
394	1	4	Bruce sale de la celda.
395	1	4	Bruce corre hacia el lugar de escalada. Se pone la cuerda, y procede a subir. Cae estrepitosamente.
396	1	4	Flashback: Su padre baja a sacarle del pozo.
397	1	4	Bruce despierta; ha sido un sueño. Habla con el médico acerca de su fracaso. Necesita el miedo para poder prosperar más allá de sus posibilidades. Tendrá que hacerlo sin ayuda; sin cuerda, tal y como hizo el niño que escapó.
398	1	4	Bruce prepara cosas para el viaje.
399	1	4	Sale de la celda; pregunta qué es lo que grita la gente. Le responde que dicen: renacer.
400	1	5	Se dispone a subir sin ayuda alguna. Todos le observan escalar.
401	0	0	El médico escucha atento a lo que sucede fuera.
402	1	5	Bruce sube a la cima. Antes de saltar, una bandada de murciélagos le da un leve susto. Salta, y finalmente lo consigue.
403	1	5	Bruce sale a la superficie. Observa a su alrededor.
404	0	0	Todos en la prisión le aclaman.
405	1	5	Bruce tira una cuerda al pozo, y sale corriendo a la ciudad más cercana.
406	0	0	Se llevan a juzgar al que era guardaespaldas de Dagget.
407	0	0	Juzgan al tipo. El juez es Crane. Decreta exilio para el acusado.
408	0	0	Su exilio será marcharse sobre el río helado. Éste cede, y los acusados caen al hielo.
409	0	0	Gordon habla con los suyos. La bomba explota al día siguiente. Quedan 18 horas y hay que hacer algo. Llega Blake con un grupo de policías. Foley no ha venido, y Gordon se marcha a buscarle.
410	0	0	Gordon habla con Foley en la puerta de la casa de éste. Discuten, ya que Foley no quiere hacer nada. Miranda Tate se ofrece para ayudarles.
411	1	3	Selina ayuda a un niño que había robado una manzana. Llega Bruce Wayne. Hablan de que tienen que hacer algo. Bruce cuenta con la ayuda de la chica. Le da la "tabla rasa".
412	0	0	Miranda ayuda a Gordon a seguir a los camiones. Aparece un grupo de mercenarios que les acorrala. Blake lo observa todo desde una escalera de incendios.
413	0	0	Gordon es juzgado por Crane. Le decreta muerte por exilio. Bane exige que le lleven a Miranda.
414	0	0	Un policía lee una nota en los túneles. Moviliza a sus compañeros.
415	0	0	Blake recoge el hilo con el que le ha mandado la nota.
416	1	3	Los mercenarios llevan a Wayne a una sala en la que están Lucius y Miranda. Bruce dice que hay que devolver la bomba al reactor. Llega Catwoman.
417	1	1	Catwoman reduce a los mercenarios que llevan a Lucius y a Bruce.
418	1	3	Lucius equipa a Bruce de nuevo. Batman vuelve al tablero.
419	1	3	Exteriores del edificio en cuya azotea está aparcado el BAT.
420	1	1	Bruce prepara el equipo.
421	0	0	Exteriores de la noche en Gotham.
422	0	0	Gordon se dispone a cruzar el río congelado.
423	0	0	Blake reduce a uno de los mercenarios en la parte de atrás del río.
424	0	0	Gordon y sus compañeros siguen avanzando por el hielo.
425	0	0	Blake intenta hacer salir a los policías de las cloacas, pero los mercenarios de Bane se adelantan, y matan a los que iban a salir. Empujan a Blake al fondo de un túnel descubierto.

426	1	3	Gordon y los demás continúan avanzando. Observa que hay una bengala en el suelo. Los mercenarios comienzan a caer. Gordon enciende la bengala, y aparece Batman.
427	0	0	En la casa de Foley observan por la ventana el símbolo de Batman en el puente.
428	0	0	Bane observa el símbolo de Batman en el puente desde lejos.
429	1	4	Batman pregunta por Miranda. Le da un inhibidor de la señal de la bomba. Le avisa de la guerra inminente.
430	1	3	Batman salva a Blake justo antes de que le ejecuten. Abren una brecha en el túnel.
431	1	4	Los policías están saliendo de los túneles. Batman prepara una ofensiva total contra Bane. Blake dirigirá un éxodo.
432	0	0	Gordon tiene el inhibidor de frecuencias.
433	1	4	Batman le entrega a Catwoman el <i>Batpod</i> . Espera contar con ella llegado el momento. Ella no piensa ayudar mucho más. Le pide que se marche con ella. Batman tiene aun mucho que darle a la ciudad.
434	0	0	Catwoman conduce el <i>batpod</i> por las calles de Gotham.
435	0	0	Foley lidera a los policías. Se prepara el escenario para la batalla.
436	0	0	Catwoman está frente a uno de los túneles inutilizados.
437	1	2	Comienza la batalla entre la policía y el ejército liderado por Bane. Batman inutiliza uno de los coches de Bane antes de que dispare.
438	0	0	Gordon escucha los disparos a lo lejos.
439	0	0	Catwoman abre una brecha en el túnel. Puede escapar de la ciudad.
440	0	0	Estalla la batalla. Los dos bandos se enfrentan.
441	0	0	Gordon y los suyos se preparan para abordar un camión.
442	1	5	Sigue la lucha. Bane ayuda a los suyos a deshacerse de policías. Batman busca a Bane. Se encuentran, y comienzan una lucha a muerte.
443	0	0	Miranda Tate lo observa todo desde el interior del Ayuntamiento.
444	0	0	Gordon y los suyos inmovilizan un camión, pero la bomba no está dentro de éste. Proceden a buscar en otro.
445	0	0	Los policías van en busca de otro camión.
446	0	0	Lucius corre a preparar el reactor donde antes estaba la bomba.
447	0	0	Blake organiza el autobús en el que irán los huérfanos. Les dice que registren la zona para avisar a los que ahí queden.
448	1	5	Batman continúa luchando contra Bane. Le golpea fuerte en la máscara, que se deteriora, de manera que su enemigo pierde agilidad y fuerza. La lucha les lleva al interior del Ayuntamiento. Exige a Bane saber dónde está el detonador.
449	0	0	Los hombres de Gordon se hacen con un vehículo llevado por mercenarios.
450	1	5	Bane le dice a Batman que él nunca escapó de la prisión. Miranda se descubre como la que escapó. Ella tiene el detonador.
451	0	0	Gordon se sube a uno de los camiones aprovechando la distracción que sus compañeros causan al comité que dirige el vehículo con la bomba.
452	1	5	Miranda se revela como Talia, hija de Ra's Al Ghul.
453	0	0	Flashback: niña en la prisión.
454	1	4	Miranda dice que Bane fue su protector.
456	0	0	Flashback: Bane salva a la niña de los demás presos. La niña escala el pozo, y salta.
457	0	0	Flashback: La niña sale del pozo.
458	1	4	Talia sigue con su historia.
459	0	0	Flashback: Hombres de la <i>Liga de las sombras</i> bajan por el pozo.
460	1	4	Talia ayuda a Bane con su máscara.

461	0	0	Flashback: El médico observa las heridas de Bane.
462	0	0	Flashback: Ra's Al Ghul da con Bane.
463	1	4	Talia habla de su padre, que sólo veía en Bane un monstruo.
464	0	0	Flashback: Ra's Al Ghul está pensativo.
465	1	4	Talia sigue hablando.
466	0	0	Flashback: Bane tiene la cara tapada.
467	1	4	Talia sigue hablando: Bane fue expulsado de la sociedad de su padre por quererle a ella. No pudo perdonar a su padre hasta que Batman le mató. Ahora llevará a cabo su último propósito.
468	0	0	Gordon está al lado de la bomba sobre el camión en marcha. Se le cae el inhibidor de frecuencias.
469	1	4	Batman intenta razonar con Talia, pero ésta está decidida a apretar el botón. No hay nadie inocente.
470	0	0	Gordon coge el inhibidor y entra en la carga del camión, donde está la bomba.
471	1	4	Bane se levanta y comienza a enrollar una cuerda alrededor del cuello de Batman.
472	0	0	Gordon está junto a la bomba con el inhibidor.
473	1	4	Talia retuerce el cuchillo que le ha clavado a Batman. Aun con la petición de Bruce de que no lo haga, Talia pulsa el detonador.
474	0	0	Gordon ha hecho lo que debía. La bomba no explota.
475	1	4	Talia se dispone a irse. Saca el cuchillo de Batman. Dice que tan sólo le ha regalado a la ciudad unos minutos.
476	0	0	Blake está en el único puente que queda en pie. El ejército no le deja pasar con el autobús escolar.
477	1	4	Talia se marcha, despidiéndose de Batman. Le dice a Bane que no le mate para que sienta el fuego que causará la muerte a la gente a la que ha fallado. Se despide de Bane.
478	0	0	Foley dispara contra sus enemigos. Da órdenes a los demás. Talia monta en uno de los coches de los mercenarios, y marchan arrasando con todo. Ordena matarlos a todos, y Foley acaba muerto con sus hombres.
479	1	5	Bane se dispone a matar a Batman cuando Catwoman irrumpe y dispara al villano.
480	0	0	El camión recorre la calle.
481	0	0	Gordon permanece junto a la bomba.
482	0	0	Varios coches salen al paso del camión. Lo siguen. Talia sale del vehículo en marcha y monta en el camión.
483	0	0	Lucius intenta arreglar el generador.
484	1	5	Batman planea con Catwoman las acciones a realizar.
485	0	0	Blake no puede razonar con los policías que guardan el puente.
486	1	5	El <i>Bat</i> aparece detrás de los coches enemigos. Talia observa la aeronave de Bruce.
487	0	0	Lucius celebra la aparición del <i>Bat</i> en escena.
488	0	0	Vuelan el puente delante de Blake y los niños del orfanato.
489	0	0	Lucius habla con Batman. Le guía en su cometido.
490	1	5	Batman escucha a Lucius. Tiene 10 minutos para llevarle la bomba. Batman dispara a los coches durante la persecución. El camión se desvía. Talia intenta mantener el control.
491	0	0	Blake arremete contra los policías que han volado el puente.
492	1	5	Batman continúa persiguiendo a los mercenarios. Le intentan disparar desde uno de los coches; llega Catwoman, que dispara e inutiliza ese coche en cuestión. Otros mercenarios disparan a Batman, que se aleja del lugar siendo perseguido por los misiles.
493	0	0	Talia observa lo que ocurre en el aire. La bomba prosigue su cuenta atrás.

494	0	0	Blake insta a todos a entrar en el autobús.
495	1	5	El Bat continúa esquivando los misiles.
496	0	0	Catwoman se deshace de otro de los coches.
497	1	5	El Bat continúa el vuelo. Batman pilota hacia donde están el coche y el camión, y conduce a los misiles hacia el coche conducido por mercenarios.
498	0	0	El coche se estrella.
499	1	5	Talia observa con horror lo que ocurre. La bomba prosigue su cuenta atrás. Batman aparece frente al camión, y le dispara. El camión cambia su dirección.
500	0	0	Lucius sigue comunicándose con Batman.
501	1	5	El Bat dispara misiles. El conductor muere y Talia coge las riendas. Gordon y la bomba permanecen en el camión, inestables. Batman dispara a bocajarro, y finalmente hace que Talia se desvíe y caiga por un precipicio. Gordon sale del camión y pide ayuda a Batman y Catwoman. Talia hace activar la inundación de emergencia del reactor.
502	0	0	Lucius está en peligro. Se dispone a marcharse.
503	1	4	Talia se ríe de que el reactor será destruido.
504	0	0	El reactor se inunda y Fox consigue salvarse.
505	1	4	Talia dice que es imposible impedir la explosión.
506	0	0	Blake da esperanza a los huérfanos.
507	1	5	Talia muere. Batman ata la bomba al Bat. Se despide de Catwoman y de Gordon. Le da una pista acerca de quién es. Batman se dispone a irse.
508	1	1	Flashback: Gordon habla con Bruce de pequeño.
509	1	5	El Bat se aleja del lugar con la bomba.
510	0	0	Blake organiza a los huérfanos.
511	1	5	Batman pilota el Bat por las calles de la ciudad, arrastrando la bomba.
512	0	0	Blake permanece junto al autobús.
513	1	5	Batman pilota el Bat.
514	1	5	El Bat pasa cerca del puente en el que se encuentra Blake.
515	0	0	Los niños observan por la ventana.
516	0	0	Blake observa el artefacto alejarse.
517	1	5	El bat se dirige mar adentro.
518	0	0	Blake se queda pensativo observando la situación.
519	1	5	Batman está introspectivo. Observa al horizonte mientras pilota.
520	0	0	La bomba va a explotar.
521	0	0	Blake mira al horizonte. La bomba explota.
522	0	0	En la central de inteligencia se percatan de la explosión lejana.
523	0	0	Blake observa el hongo.
524	0	0	En la central celebran la explosión.
525	0	0	En la ciudad estalla el júbilo.
526	0	0	En el puente están todos contentos, excepto Blake.
527	0	0	Tranquilidad en las calles de Gotham.
528	0	0	La gente sale de sus casas.
529	0	0	La policía tiene atrapados a todos los delincuentes.
530	0	0	Blake observa el horizonte.
531	0	0	Algunos ciudadanos se abrazan.
532	0	0	Blake tira su placa al río. Los niños del autobús miran al horizonte.

533	0	0	Gordon termina su discurso en la tumba de Bruce Wayne. Alfred llora la muerte de Bruce.
534	0	0	Gordon intenta convencer a Blake de que no deje la policía.
535	0	0	En el Ayuntamiento han puesto una estatua a Batman, el caballero oscuro. Gordon la observa, introspectivo.
536	0	0	Blake entra en el despacho en el que se procede a dar el testamento de Bruce Wayne.
537	0	0	Alfred observa la mansión Wayne con lágrimas en los ojos.
538	0	0	Blake continúa escuchando el veredicto de los abogados con respecto al testamento de Bruce.
539	0	0	Los huérfanos bajan del autobús.
540	0	0	Bruce Wayne ha legado la mansión a los huérfanos. Blake sonríe.
541	0	0	Los niños entran en la mansión, ahora nuevo orfanato.
542	0	0	Blake recoge sus cosas. La recepcionista le aconseja usar más a menudo su nombre de pila: Robin.
543	0	0	Lucius descubre que el software del piloto automático fue arreglado hace 6 meses por Bruce Wayne.
544	0	0	La recepcionista habla de un collar de perlas que se ha perdido del inventario.
545	0	0	Blake baja del coche con la mochila que le ha legado Bruce y una nota.
546	0	0	Alfred está en la terraza del restaurante de Florencia del que habló a Bruce.
547	0	0	Blake está delante de la cascada que precede a la cueva de Bruce.
548	0	0	Gordon está en una azotea comprobando unos papeles.
549	0	0	Blake entra en la cueva. Mira a su alrededor.
550	0	0	Alfred toma una copa en la terraza.
551	0	0	Blake inspecciona el lugar. Los murciélagos le acosan.
552	0	0	Gordon observa que el proyector de la señal de Batman está intacto. Observa feliz a su alrededor.
553	0	0	Blake se incorpora en medio de una bandada de murciélagos.
554	1	1	Alfred observa delante de él. Unas mesas más allá está Bruce con Selina, tomando algo. Se sonríen mutuamente. Alfred se marcha.
555	0	0	Blake camina, y una plataforma se eleva bajo él.

El padrino (1972), de Francis Ford Coppola: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	El funerario habla con Don Vito. Le pide venganza para su hija. Vito le promete el favor a cambio de otro en el futuro.
2	0	0	Fiesta de la boda de Connie. La familia se dispone a hacerse una foto, pero no lo hacen al no estar Michael. Bailan.
3	0	0	El FBI indaga en los coches en la entrada.
4	0	0	Todos bailan. Destaca Clemenza.
5	0	0	El FBI sigue indagando.
6	0	0	Tesio está con la mujer de Vito.
7	0	0	El FBI continúa mirando los coches.
8	0	0	Llega Barzini al lugar. Saluda a los Corleone.
9	0	0	Sigue la fiesta. Clemenza habla con un chico, al que da órdenes. Sonny tontea con la dama de honor. Otros bailan mientras Connie y Carlo reciben regalos. Barzini hace romper la cámara a un fotógrafo.
10	0	0	Tom Hagen se dispone a entrar en la casa.
11	0	0	Santino se enfrenta a los federales en la entrada de la casa.
12	0	0	Don Vito sigue hablando con invitados, en este caso, el pastelero.
13	1	1	Llega Michael al lugar acompañado de Kay. Saluda a todo el mundo.
14	0	0	Tom Hagen habla con Vito.
15	1	1	Michael come con Kay. Éste le habla de Luca Brassi y de Tom Hagen.
16	0	0	Luca Brassi agradece a Vito su invitación a la boda de su hija.
17	0	0	Sonny tontea con la dama de honor. La mujer de Vito canta para todos.
18	0	0	Sonny sube al piso de arriba.
19	0	0	Prosigue la fiesta. Canta un anciano.
20	0	0	La dama de honor sigue a Santino.
21	0	0	El anciano baila.
22	0	0	Tom Hagen habla con Vito.
23	0	0	Llega Johnny. Connie le saluda.
24	0	0	Vito destaca la llegada de su ahijado.
25	0	0	Johnny se dispone a cantar.
26	1	3	Michael habla con Kay sobre Johnny. Le observan cantar. La gente se vuelve loca en su presencia. Mientras Johnny canta, Michael le cuenta a Kay la historia de cómo triunfó el actor.
27	0	0	Vito saluda a Johnny, y se lo lleva de la fiesta.
28	1	1	Michael saluda a su hermano Fredo. Le presenta a Kay.
29	0	0	Vito habla con Johnny sobre su futuro como actor.
30	0	0	Tom busca a Sonny.
31	0	0	Santino está encerrado en una habitación con la dama de honor. Practican sexo. Tom le habla desde el otro lado de la puerta.
32	0	0	Una mujer canta en la fiesta.
33	0	0	Tom se reúne con Vito y Johnny de nuevo. Santino entra más tarde.
34	0	0	Llevan la tarta a la fiesta.
35	0	0	Vito sigue reunido con Tom y Sonny.
36	1	1	Se hacen la foto de familia.
37	0	0	Vito baila con Connie.
38	0	0	El avión aterriza.

39	0	0	Exteriores Los Ángeles.
40	0	0	Exteriores estudios de Woltz.
41	0	0	Tom habla con el productor.
42	0	0	Exteriores de la mansión de Woltz.
43	0	0	Tom Hagen habla con Woltz por los jardines de su mansión.
44	0	0	Woltz presenta a Tom Hagen su caballo.
45	0	0	Woltz cena con Hagen. Discuten.
46	0	0	Exteriores de la mansión de Woltz.
47	0	0	Woltz despierta con la cabeza del caballo en su cama.
48	0	0	Exteriores de la mansión de Woltz.
49	0	0	Vito está reunido con Tom y Santino. Hablan de Sollozo.
50	0	0	Sollozo llega a la reunión en el despacho de Vito. Saluda a Santino. (Flash forward)
51	0	0	Tom sigue hablando de Sollozo a los suyos.
52	0	0	Sollozo se reúne con los Corleone. (Flash forward)
53	0	0	Tom y Santino esperan la respuesta de su padre.
54	0	0	Reunión de los Corleone con Sollozo.
55	0	0	Vito habla con Luca Brasi. Le manda para infiltrarse en la familia Tataglia.
56	1	1	Michael pasea con Kay por la calle.
57	0	0	Luca Brasi se pone un chaleco antibalas.
58	0	0	Vito se dispone a salir del trabajo con Fredo.
59	0	0	Luca Brasi se adentra en la guarida de los Tataglia.
60	0	0	Reunión de Luca con Bruno Tataglia y Sollozo. Luca es asesinado.
61	0	0	Tom se encuentra con Sollozo por la calle.
62	0	0	Atentan contra Vito al salir de la oficina.
63	1	4	Michael se entera del atentado contra su padre. Habla con Sonny por teléfono.
64	0	0	Sonny recibe a Clemenza en su casa. Luego habla con Sollozo por teléfono.
65	0	0	Sollozo habla con Tom. Le dice que Vito ha muerto.
66	0	0	Sollozo se entera de que Vito sigue vivo.
67	1	3	Michael se reúne con su familia. Esperan noticias de Luca Brasi, y finalmente se enteran de su muerte.
68	1	3	Michael está con Sonny, Tom, Clemenza y Tesio.
69	0	0	Clemenza se despide de su mujer y sube al coche con Rocco y Paulie.
70	0	0	Exteriores de Nueva York con el coche de Clemenza cruzando los lugares.
71	0	0	El coche se detiene. Clemenza baja del coche mientras Rocco dispara a Paulie en la cabeza.
72	1	4	Michael está sentado en el patio de la casa, pensativo.
73	1	4	Michael habla con Kay por teléfono, y se queda con Clemenza y los suyos.
74	1	2	Michael viaja en coche con dos guardaespaldas.
75	1	3	Michael cena con Kay. Se despiden.
76	1	1	Michael sale del edificio.
77	1	1	Exterior hospital.
78	1	1	Michael atraviesa el hospital. Observa que no hay nadie. Llega hasta la habitación de su padre.
79	1	4	Entra en la habitación. Habla con la enfermera acerca de lo que ocurre.

80	1	4	Michael saca de la habitación a su padre con la ayuda de la enfermera. Le introducen en otra, y observa el exterior desde el cristal de la puerta. Alguien viene.
81	1	4	Habla con Enzo en el pasillo.
82	1	4	Se despide de Vito en la habitación. Le dice que está con él; que no le va a pasar nada.
83	1	4	Atraviesa el hospital para salir de él.
84	1	4	Se reúne con Enzo en la calle. Con su ayuda, evita que maten a su padre. Al final, le pega McCluskey.
85	1	4	Entrada de la mansión. Michael llega a casa con los suyos. Les informan de que han matado a Bruno Tataglia.
86	1	4	Michael se reúne con su hermano Sonny. Planean la reunión con Sollozo.
87	1	4	Clemenza enseña a Michael a manejar el arma con el que matará a Sollozo y McCluskey.
88	1	4	Michael cena con Sonny, Tesio y Clemenza.
89	1	4	Michael se despide de sus hermanos.
90	1	4	Recogen a Michael.
91	1	4	Michael va en el coche con Sollozo y McCluskey.
92	1	4	Michael entra en el restaurante con los capos.
93	1	4	Conversación entre Michael y los capos sentados a la mesa.
94	1	4	Michael coge la pistola en el baño.
95	1	5	Michael vuelve a la mesa. Mata a los dos hombres, y se marcha del lugar.
96	0	0	Periódicos intercalados con personajes.
97	0	0	Exteriores hospital.
98	0	0	Casa de los Corleone. Hay gran expectación.
99	0	0	La ambulancia va por la carretera.
100	0	0	La familia recibe a Vito.
101	0	0	Suben a Vito a su dormitorio. Le rodea su familia.
102	0	0	Vito recibe muestras de cariño y habla con sus hijos.
103	0	0	Las mujeres hablan en la cocina.
104	0	0	Los niños juegan en la calle.
105	0	0	Connie recibe malas respuestas de Carlo mientras pone la mesa.
106	0	0	Vito habla con sus hijos. Le explican la situación de la familia.
107	0	0	Sonny y Tom discuten sobre la guerra que se está llevando a cabo.
108	0	0	La familia habla mientras come.
109	0	0	Fredo entra en la habitación con su padre. Éste está nostálgico.
110	1	1	Michael camina por el campo. Está en Sicilia. Habla con don Tomassino. Le dice que irá caminando.
111	1	1	Michael prosigue su camino hacia Corleone.
112	1	1	Michael pasea por Corleone con sus guardaespaldas.
113	1	4	Michael observa a Apollonia por el campo.
114	1	5	Michael y los suyos se sientan en un bar. Conoce al padre de Apollonia, y le pide su mano.
115	1	1	Michael se marcha en coche de su casa en Sicilia.
116	1	4	Michael conoce a toda la familia de Apollonia. Le da un regalo: un collar.
117	1	2	Michael come con la familia de Apollonia. Habla con Vitelli, su padre.
118	1	1	Michael pasea con Apollonia, seguidos por el séquito de ancianas del pueblo.

119	0	0	Exteriores Nueva York.
120	0	0	Santino se reúne con sus hombres tras acostarse con su amante.
121	0	0	Santino visita a Connie. Observa que ha sido maltratada.
122	0	0	Santino le pega una paliza a Carlo en medio de la calle.
123	1	1	Michael se casa con Apollonia.
124	1	1	La gente lo celebra en procesión por la calle.
125	1	1	Michael da un obsequio a los invitados y baila con la novia.
126	1	1	Michael se dispone a tener relaciones con Apollonia en su noche de bodas.
127	0	0	Kay habla con Tom Hagen en la puerta de la casa de los Corleone.
128	0	0	Connie discute con Carlo. Lo destrozan todo, y Carlo le pega.
129	0	0	Santino habla con Connie por teléfono.
130	0	0	Sonny se va de casa, enfurecido en su coche.
131	0	0	Asesinan a Sonny. Le acribillan a balazos en la caseta de peaje de la carretera.
132	0	0	Vito habla con Tom. Éste le da la mala noticia acerca de Sonny.
133	0	0	Vito y Tom se reúnen con Bonasera. Quiere que arregle el cadáver de Sonny.
134	1	4	Michael conduce con Apollonia. Llega Tomassino, y le da la mala noticia de Sonny.
135	1	1	Michael habla con Fabriccio.
136	1	2	Michael habla con Carlo.
137	1	4	Muere Apollonia delante de Michael en un coche bomba.
138	0	0	Exteriores de Nueva York.
139	0	0	Vito se reúne con las cinco familias. Acuerdan la paz.
140	0	0	Vito habla con Tom en el coche.
141	1	4	Kay se encuentra con Michael. Hablan sobre retomar su relación y casarse.
142	1	5	Michael habla con los suyos. Tiene los primeros obstáculos como heredero de la familia, ya que aparta temporalmente a Tom Hagen de su lado, e impide a Tessio y Clemenza formar su propia familia.
143	0	0	Exteriores de Las Vegas.
144	1	3	Michael entra en el hotel.
145	1	3	Michael habla con Fredo en el pasillo del hotel.
146	1	5	Michael habla con Fredo. No quiere ninguna fiesta. Habla con Johnny acerca de sus negocios en Las Vegas. Después discute con Moe Green. Tras la
147	1	3	Michael llega a casa. Habla con Kay.
148	1	4	Conversación con Vito. Hablan acerca de cómo han salido las cosas.
149	0	0	Don Vito muere jugando con su nieto.
150	0	0	Exteriores cementerio. Los coches llegan al lugar.
151	1	5	Michael está en el funeral de su padre junto a los suyos. Habla con Tessio acerca de una reunión con Barzini. Le dice a Tom que piensa ajustar las cuentas de la familia.
152	1	5	Bautizo del hijo de Connie. Michael es su padrino. Sabe que mientras tanto sus enemigos van a ser eliminados.
153	0	0	Uno de los hombres de Michael prepara su arma.
154	0	0	Clemenza sube a su coche.
155	1	5	Michael observa el bautizo en el altar.
156	0	0	Otro mafioso se dispone a ser afeitado.
157	0	0	Uno de los hombres de Michael saca ropa de una maleta.

158	1	5	Prosigue el bautizo.
159	0	0	El tipo se ha disfrazado de policía.
160	0	0	Clemenza sube escaleras.
161	1	5	Prosigue el bautizo. Michael responde a la pregunta del párroco diciendo que cree en Dios.
162	1	5	Barzini cruza un pasillo. Michael está presente mediante su voz en off.
163	0	0	El gángster disfrazado de policía discute con un chófer en la entrada de un edificio.
164	0	0	Clemenza sigue subiendo escaleras.
165	0	0	Otro mafioso se dispone a salir armado de un piso.
166	0	0	En la barbería todo sigue normal.
167	1	5	El bautizo sigue su curso.
168	0	0	Barzini observa al guardia que le pone una multa a su coche.
169	0	0	Un mafioso espera en las escaleras de un edificio.
170	0	0	Clemenza llega al piso que buscaba.
171	0	0	Moe Green recibe un masaje.
172	1	5	Michael es preguntado por el párroco si renuncia a Satanás.
173	0	0	Clemenza mata a los mafiosos que van en el ascensor.
174	1	5	Michael renuncia a Satanás.
175	0	0	Moe recibe un disparo en un ojo.
176	1	5	Michael es preguntado por las pompas y obras de Satanás.
177	0	0	Otro mafioso es asesinado en la puerta giratoria de un edificio.
178	1	5	Michael renuncia a las pompas y obras de Satanás.
179	0	0	Otro mafioso es asesinado junto a una prostituta.
180	1	5	Michael renuncia a todas las seducciones del mal.
181	0	0	Barzini es asesinado en las escaleras del edificio del que salía.
182	1	5	Michael sigue en el funeral.
183	0	0	Cadáver de un mafioso.
184	0	0	Cadáver de otro mafioso.
185	0	0	Cadáveres de Barzini y sus acompañantes.
186	1	1	Termina el bautizo.
187	1	3	Michael sale de la iglesia junto a su familia. Le dice a Carlo que le espere en casa.
189	0	0	Tessio habla con Tom.
190	0	0	Tom se despide de Tessio, que se marcha acompañado de sus hombres. Va a morir.
191	1	5	Michael habla con Carlo. Le hace confesar su culpabilidad en el asesinato de Santino.
192	0	0	Carlo sube al coche, donde es estrangulado.
193	1	1	Michael se marcha con los suyos.
194	0	0	Exteriores de la casa de los Corleone. Llega Connie, que entra histérica en la casa.
195	1	5	Connie acusa a Michael de asesino. Cuando se va, niega a Kay las acusaciones de los asesinatos.
196	1	5	Kay se sirve una copa mientras observa cómo a Michael le idolatran los suyos en su despacho. Uno de ellos cierra la puerta del mismo.

El padrino, parte II (1974), de Francis Ford Coppola: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	1	4	Michael está pensativo. Le besan la mano. Aparece el título.
2	0	0	Tiroteo sobre el hermano de Vito durante el funeral de su padre.
3	0	0	Vito va con su madre a ver a Don Ciccio. Matan a la mujer y Vito logra huir.
4	0	0	Un mafioso recorre las calles con algunos secuaces. Amenaza al pueblo con hacer daño a quien proteja al chico.
5	0	0	Ayudan a Vito a salir del pueblo escondido en el equipaje de un burro.
6	0	0	El burro sale del pueblo. Pasa por delante del mafioso que amenaza a todo el mundo.
7	0	0	El barco de inmigrantes llega a Nueva York. Vito observa la estatua de la libertad.
8	0	0	Oficina de inmigración. Le ponen el apellido "Corleone".
9	0	0	Reconocimiento médico. Le dicen que le pondrán en cuarentena durante tres meses.
10	0	0	Asignan a Vito una habitación.
11	0	0	Vito observa a través de la ventana de su dormitorio.
12	0	0	Anthony camina hacia el altar de la iglesia.
13	0	0	Le dan la primera comunión.
14	1	1	Fiesta tras el bautizo. Hay un baile.
15	0	0	Connie habla con su madre.
16	0	0	Frank Pentangeli está adormecido.
17	1	1	El senador da un discurso dedicado a Michael Corleone y su familia. Después se hacen fotos las dos familias con el cheque.
18	1	2	Michael se reúne con el senador. Discuten sobre la licencia de un casino en Las Vegas.
19	0	0	Sigue la fiesta.
20	0	0	Frank Pentangeli habla con Fredo amistosamente.
21	1	2	Michael se reúne con Johnny Ola. Tom se marcha.
22	0	0	Frank Pentangeli canturrea con los músicos.
23	1	3	Michael se reúne con Connie. Discuten porque Connie se quiere casar con Michael.
24	0	0	Exteriores fiesta.
25	1	2	La familia Corleone cena en la mesa. Brindan y hablan entre ellos. Frank está borracho e incomoda a los de la mesa.
26	1	1	Fredo discute con su mujer. Michael se encarga de cerrar la discusión. Habla luego con su hermano.
27	1	2	Michael discute con Frank acerca de matar o no a los hermanos Rosatto.
28	1	3	Michael baila con Kay. Promete dedicarle más tiempo.
29	1	5	Michael entra en su dormitorio. Observa el dibujo de su hijo. Atentan contra su vida; disparan a matar desde la calle, y salen ilesos él y su mujer.
30	0	0	El caos se adueña de la finca. Se encienden todas las luces.
31	1	4	Michael ordena a Rocco que los traiga vivos.
32	0	0	Los secuaces de la familia buscan a los culpables del tiroteo.
33	1	0	Michael está con su familia, pensativo, esperando novedades.
34	0	4	Los hombres buscan con los perros.
35	0	0	Una lancha recorre el lago.
36	1	4	Michael habla con Tom Hagen. Le confiesa que no quiere recelos entre ellos. Le cede sus poderes mientras él está fuera.
37	0	0	La mujer de Fredo está histérica.

38	1	3	Encuentran dos cuerpos. Michael ordena sacarlos de ahí y se marcha. Tom ordena hacer desaparecer los cadáveres.
39	1	3	Michael entra en el dormitorio de su hijo y habla con él. Le cuenta que se va de viaje.
40	0	0	Vito observa a su hijo en la cuna. Se acerca a él y le abraza.
41	0	0	Vito está con un amigo viendo una representación. Le hablan de don Fanucci.
42	0	0	Vito observa cómo Don Fanucci increpa al dueño del espectáculo, amenazando a la hija del mismo.
43	0	0	Vito habla con su amigo sobre Fanucci.
44	0	0	Vito camina por la calle, cargado.
45	0	0	Vito está sentado a la mesa con su mujer. Algo le preocupa. Le llama un vecino y entra al baño. Abre la ventana, y éste le pasa un bulto. Vito se encierra.
46	0	0	Vito observa que el bulto incluye armas.
47	0	0	Despiden a Vito de la tienda para dar su puesto al sobrino de Fanucci.
48	0	0	Vito rechaza comida ofrecida por el que era su jefe.
49	0	0	Vito llega a casa. Se dispone a cenar con su mujer.
50	0	0	Vito se encuentra a Clemenza por la calle. Le pregunta por sus cosas.
51	0	0	Toma un café con Clemenza en un bar. Le dice que un amigo le dará una alfombra.
52	0	0	Vito y Clemenza van por la calle. Éste le dice su nombre por primera vez.
53	0	0	Clemenza forcejea la puerta y entran en una casa.
54	0	0	Se disponen a coger la alfombra. Llama un policía a la puerta; Clemenza se prepara para disparar, pero finalmente no ocurre nada.
55	0	0	Llevan la alfombra a la casa de Vito.
56	0	0	Santino está sobre la alfombra nueva. Todos le observan.
57	0	0	Exteriores. Tren.
58	1	1	Michael viaja en el tren
59	1	1	Los coches circulan por Miami.
60	1	2	Llegan a casa de Hyman Roth. Michael baja del coche y se dispone a entrar en la casa.
61	1	2	Michael entra en la casa. Habla con la mujer de Roth.
62	1	4	Se reúne con Roth. Le dice que piensa que Pentangeli atentó contra él. Lo importante, son los negocios que tienen entre manos.
63	0	0	Frank Pentangeli llega a su casa.
64	0	0	Frank habla con su mujer.
65	1	5	Frank se reúne con Michael. Éste le dice que sabe que Roth atentó contra él. Le pide que haga las paces con los Rosatto para engañar a Roth. Tiene que descubrir quién es el traidor de su familia.
66	0	0	Fredo habla por teléfono con Johnny Ola. Le habla acerca de la relación entre Pentangeli y los Rosatto.
67	0	0	Pentangeli se reúne con los Rosatto en la puerta de un bar.
68	0	0	Atentan contra la vida de Frank Pentangeli en el bar. Entra un policía, y se arma un caos. Frank sigue vivo.
69	0	0	Tiroteo en la calle entre los Rosatto, la policía, y los de Pentangeli.
70	0	0	Aterrizan un avión. Salen Fredo y Tom de él.
71	0	0	Los dos hermanos entran en un burdel.
72	0	0	Tom habla con el senador. Por accidente mató a una prostituta. Tom le dice que nadie se enterará.
73	0	0	Tom no deja que Kay salga de la finca.
74	1	1	Exteriores de Cuba. Michael viaja en coche.

75	1	2	Reunión de los principales empresarios y políticos de La Habana.
76	1	1	Michael va en coche. Observa cómo un guerrillero se suicida, llevándose por delante un policía.
77	1	2	Michael está en el cumpleaños de Hyman Roth. Habla sobre sus dudas acerca de la revolución cubana.
78	1	2	Michael habla con Roth. Éste habla de la importancia de lo que está a punto de suceder.
79	0	0	Llega Fredo al hotel. No deja que le lleven una de las maletas.
80	1	1	Fredo habla con Michael. Lleva dos millones de dólares.
81	1	3	Fredo habla con Michael. Toman unas copas en una cafetería. Fredo le confiesa que le ha odiado. Michael le dice que piensa matar a Roth esa misma noche.
82	1	2	Michael discute con Hyman Roth acerca de Pentangeli, los millones, y los negocios que finalmente saldrán o no.
83	1	1	Michael bebe con Fredo y demás personalidades.
84	1	4	Michael se entera de que el traidor de su familia es su hermano Fredo.
85	0	0	El sicario de Michael mata a Johnny Ola.
86	0	0	El sicario se asoma al dormitorio de Roth; éste está muy enfermo. Hay mucha gente. Merodea por la zona.
87	1	4	Michael no pierde de vista a Fredo en la fiesta.
88	0	0	El sicario merodea por la zona colindante al dormitorio de Hyman.
89	1	1	Michael observa cómo miembros del ejército se reúne con el presidente de Cuba.
90	0	0	Sacan a la enfermera que está con Roth. El sicario aprovecha para entrar en la habitación.
91	0	0	El sicario cierra la puerta y la ventana.
92	0	0	Soldados cruzan el pasillo.
93	0	0	Los soldados matan al sicario antes de que éste mate a Roth.
94	1	3	Todos celebran el año nuevo. Michael le dice a Fredo que sabe que fue él el traidor.
95	0	0	El caos se adueña de las calles de La Habana.
97	1	1	El presidente anuncia su huida del país ante sus invitados. Michael se marcha del lugar.
98	1	1	Michael es el primero en salir del edificio.
99	0	0	La turba está incontrolada en las calles de La Habana.
100	1	3	Fredo huye de Michael al salir del edificio, a pesar de que éste le reclama para volver a casa.
101	0	0	Exteriores del caos de la ciudad, y más concretamente, en la embajada de EEUU.
102	1	1	Michael observa a su alrededor desde el coche.
103	0	0	Exteriores, EEUU.
104	1	1	Michael ha vuelto a casa. Va con Tom.
105	1	3	Tom le dice que Fredo logró escapar y que Roth no ha muerto. Además, da la noticia a Michael de que Kay sufrió un aborto. No sabe si era o no un varón.
106	0	0	Vito observa cómo intentan curar a su hijo Fredo.
107	0	0	Fanucci se sube al coche de Vito y trata de extorsionarle. Quiere una parte de los robos para él.
108	0	0	Vito discute con sus socios acerca de Fanucci. Finalmente, Vito les dice que se encargará de él. Sus socios quedarán en deuda con él.
109	0	0	Fiestas en Little Italy. Vito está con los suyos. Se dispone a reunirse con Fanucci.
110	0	0	Vito habla con Fanucci. Discuten acerca del dinero que dice Fanucci que le deben.
111	0	0	Fanucci camina por la calle atravesando las fiestas del barrio. Vito le

			sigue desde los tejados. Coge una pistola en una de las terrazas.
112	0	0	Vito entra en el edificio de Fanucci por la terraza
113	0	0	Fanucci se dispone a entrar en su edificio.
114	0	0	Vito observa desde arriba la llegada de Fanucci. Apaga la bombilla de su planta.
115	0	0	Hay una misa en la calle por las fiestas.
116	0	0	Fanucci sube escaleras. Vito se prepara.
117	0	0	La gente sigue dando su ofrenda a la virgen.
118	0	0	Vito asesina a Fanucci a sangre fría.
119	0	0	Las fiestas prosiguen.
120	0	0	Vito se deshace del arma mediante las chimeneas de los tejados.
121	0	0	Vito camina por la calle, entre la gente, hasta llegar a su portal, donde está su mujer con sus hijos. Coge a Michael en brazos, y le dice que le quiere mucho.
122	1	4	Michael llega en coche a su finca.
123	1	4	Michael camina hacia su casa.
124	1	4	Entra en casa. No hay nadie; pasea solitario por el piso, hasta llegar a Kay, pero no le dice nada.
125	0	0	Ciccio da testimonio en un juicio contra los Corleone.
126	1	4	Michael camina solo, pensativo.
127	1	4	Michael habla con su madre acerca de la posibilidad de perder a la familia. Su madre dice que eso no puede suceder.
128	0	0	Vito compra una naranja.
129	0	0	Vito habla con la señora Colombo acerca de su problema con el casero. Pide ayuda a Vito.
130	0	0	El señor Roberto, casero de la señora Colombo, sale de la barbería y se encuentra con Vito. Pasean por la calle y Vito trata de razonar con él.
131	0	0	El señor Roberto va a ver a Vito a su despacho. Le hace la pelota y se marcha. La señora Colombo se podrá quedar en su casa, con un alquiler inferior, y con el perro.
132	0	0	Vito observa el letrero de su compañía de aceite.
133	1	4	Michael testifica en el juicio. Se defiende con la ayuda de Tom Hagen. Aunque le ayuda el senador de Nevada, niega ser el principal capo de la "Cosa Nostra". Lee un comunicado ante la comisión.
134	0	0	Frank Pentangeli está cautivo con varios agentes del FBI. Hablan sobre el hecho de que tenga que testificar.
135	1	3	Michael habla con Tom Hagen acerca de lo mal que pinta su situación.
136	1	5	Michael habla con Fredo. Le acaba echando de la familia. Para él, Fredo ya no es su hermano.
137	1	5	Le dice a uno de sus sicarios que responde con su vida si algo le ocurre a Fredo mientras su madre viva.
138	0	0	Acompañan a Frank Pentangeli al coche. Éste arranca y se marcha.
139	1	2	Frank llega al juzgado. Entra Michael con Tom Hagen y el hermano de Frank.
140	1	2	Se celebra el juicio. Frank miente; anula las acusaciones contra los Corleone. Termina el juicio a favor de Michael.
141	1	4	Kay discute con Michael. Se quiere divorciar.
142	1	4	Los niños permanecen a la espera en el pasillo del hotel. Se oyen voces de Michael y Kay.
143	1	5	Continúa la discusión. Reconoce que abortó voluntariamente. Se llevará a los niños. Michael se enfurece; le pega un bofetón.
144	1	1	Llega el tren a la estación. Bajan Vito y su familia; entre ellos, el pequeño Michael.
145	0	0	Vito se reúne con Tomassino en el caserón.

146	1	1	Todos comen. Vito se encarga de repartir regalos para todos.
147	1	1	Vito recorre la empresa de aceite de Tomassino. Le da una oliva a Michael. Todos brindan.
148	0	0	Vito entra en la finca del mafioso que mató a su familia. Baja del coche, y va hacia él. Les presentan, y acaba asesinándole con un cuchillo. Tomassino acaba herido por los guardaespaldas, pero consiguen salir del entuerto.
149	1	1	Vito y su familia se despiden de los lugareños.
150	1	1	El tren parte de nuevo. Michael, junto a su padre, dice adiós a Sicilia.
151	0	0	Exteriores mansión Corleone.
152	0	0	Fredo llora frente al ataúd de su madre. Llega Connie; se abrazan. Tom le dice que Michael no quiere verle.
153	1	3	Connie habla con Michael. Hacen las paces; le convence de que perdone a Fredo.
154	1	3	Michael abraza a Fredo. Mira a Al. Aparentemente, hacen las paces.
155	0	0	Tom observa a Fredo y Anthony por la ventana; están hablando.
156	1	5	Se reúne con Michael. Hablan de pillar a Hyman Roth a su regreso a Miami, y después discuten acerca del futuro de Tom. La discusión no llega a mayores.
157	0	0	Fredo habla con Anthony sobre pesca.
158	0	0	Tom está con los guardas. Le registran.
159	0	0	Tom habla con Frank en la cárcel. Llegan a la conclusión de que se suicidará para que los suyos puedan vivir bien el resto de sus vidas.
160	0	0	Connie entra en la casa y va hacia Kay y sus hijos. Le insta a irse.
161	1	5	Kay va a salir por la puerta de la cocina. Se dispone a despedirse de nuevo de sus hijos, pero aparece Michael, que le cierra la puerta en las narices.
162	0	0	Preparan la lancha.
163	1	5	Michael está en su despacho, inquieto.
164	0	0	La lancha se acerca a la orilla, donde están Fredo y Anthony.
165	1	5	Michael continúa inquieto en su despacho.
166	0	0	Se llevan a Anthony del lado de Fredo.
167	1	5	Michael observa la acción desde la ventana.
168	0	0	Hyman Roth llega a Miami acompañado de policías. Llegan los periodistas.
169	0	0	Exteriores base militar.
170	0	0	Los hombres del FBI juegan a las cartas.
171	0	0	Exteriores casa de los Corleone.
172	0	0	Fredo está en la barca con uno de sus sicarios.
173	0	0	Uno de los hombres de Michael mata a Hyman Roth y luego es asesinado.
174	0	0	Los hombres del FBI encuentran a Pentangeli muerto en la bañera. Se ha suicidado cortándose las venas.
175	0	0	Fredo está rezando un ave maría en la barca.
176	1	5	Michael está expectante ante la ventana. Muere Fredo de un tiro.
177	0	0	El asesino está en pie en la barca.
178	1	5	Michael se sienta en el sillón. Está abatido.
179	1	3	Michael discute en la mesa con sus hermanos acerca de haberse alistado en el ejército. Fredo es el único que le apoya. (Flashback)
180	1	1	Michael se despide de Sicilia con su padre (Flashback)
181	1	4	Michael está serio e introspectivo sentado en el jardín.

El padrino, parte III (1990), de Francis Ford Coppola: La película en escenas:

ESCENA	PRESENCIA	VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	0	0	Exteriores de la casa de los Corleone del lago Tahoe. Está todo abandonado.
2	1	3	Interiores de la casa de los Corleone del lago Tahoe. Habla Michael en voz en off.
3	1	3	Exteriores de la casa de los Corleone del lago Tahoe. Habla Michael en voz en off.
4	1	3	Exteriores de Nueva York. Habla Michael en voz en off.
5	1	3	Michael escribe una carta a sus hijos. Prosigue la narración en off.
6	1	4	Ceremonia de honores papales. ,Michael está en el altar, serio.
7	1	4	Flashback del asesinato de Fredo. Michael lo observa desde la ventana.
8	1	4	Prosigue la ceremonia. Michael está triste. Le observan sus familiares, Al Neri, y Joey Sassa.
9	0	0	Exteriores Nueva York. Edificio en el que está reunida la familia celebrando una fiesta.
10	0	0	Connie está cantando en la fiesta. Le observa Vincent, que acaba de llegar. Muchos le acompañan en el cántico, incluido Don Altobello.
11	0	0	Vincent discute con los porteros. Le intentan echar a él a su madre, pero no lo consiguen.
12	0	0	La fiesta prosigue. Mary habla con su amiga. Irrumpe Joey Sassa en el cántico, cortando el clima a los invitados. Connie coge las riendas y siguen cantando.
13	0	0	Vincent echa un vistazo; entra en la fiesta.
14	1	1	Michael saluda a los que están sentados a la mesa. Kay presenta a su hijo a Don Altobello.
15	0	0	Un amigo de Michael da una entrevista a varios periodistas. Niega que Michael sea un mafioso.
16	0	0	Vincent habla con Mary. Se reconocen mutuamente.
17	1	1	Mary habla junto a su padre delante de todos acerca de la Fundación Corleone. Vincent observa con mucha atención. Tras acabar, todos felicitan a Mary. Michael habla con el arzobispo, y luego Johnny Fontaine canta en honor de Michael.
18	1	3	Michael se encuentra con Kay.
19	0	0	Johnny Fontaine sigue cantando.
20	1	3	Michael y Kay charlan acerca del tiempo que ha pasado.
21	0	0	Johnny canta a Mary.
22	1	3	Michael discute con Anthony sobre su futuro como cantante. El chico no quiere ser abogado. Luego discute con Kay acerca del futuro de Anthony.
23	0	0	La fiesta sigue su curso. Todos ríen, comen y bailan.
24	0	0	Vincent habla con una periodista. Hablan del matón de Joey Zasa.
25	1	1	Michael habla con Altobello. El anciano le da un cheque con varios millones para la fundación Corleone.
26	0	0	El abogado de Michael habla con el arzobispo acerca del acuerdo con el Vaticano.
27	1	2	Michael habla con varios invitados. Presenta al hijo de Tom Hagen al arzobispo. Después habla con Al Neri, que le informa de que Joey Zasa ha venido.
28	0	0	Joey Zasa está en otra parte de la casa.
29	1	1	Michael continúa hablando con Al Neri.
30	0	0	Connie habla con Vincent. Le dice que hablará con Michael acerca de su futuro.

31	1	3	Joey Zasa rinde tributo a Michael. Hablan de Vincent, que incordia a Zasa. Ambos discuten, y Zasa se marcha. Vincent se quedará con Michael.
32	1	1	Se hacen la foto de familia. Michael llama a Vincent para la misma. Tras esto, Michael corta la tarta de Enzo, y baila con su hija delante de todos.
33	0	0	Exteriores piso de Vincent.
34	0	0	Vincent yace en la cama con la periodista de la fiesta. Se oye un ruido.
35	0	0	La chica sale del dormitorio a por un vaso de agua y es atacada por unos maleantes.
36	0	0	Uno de ellos se enfrenta a Vincent en su dormitorio.
37	0	0	Vincent mata a uno y habla con el otro. Confiesa que siguen las órdenes de Joey Zasa. Mata al tipo.
38	0	0	Vincent habla con su chica. Hacen las paces.
39	1	3	Michael habla con Vincent y Connie acerca de lo sucedido. Vincent se quedará con Michael y no hará nada.
40	1	3	Michael firma los documentos de la Fundación con su abogado. Hablan de cómo cambian los tiempos. Se despide de Andrew, el hijo de Tom.
41	1	2	Michael habla con el arzobispo. Éste le pide una inversión de 600 millones de dólares para cubrir la deuda que le achaca la Iglesia. A cambio, Michael se quedará con <i>Inmobilari</i> , una gran multinacional. Se convertirá en uno de los hombres más ricos del mundo.
42	0	0	Exteriores Nueva York. Información acerca de los negocios de Michael Corleone.
43	1	2	Michael da un discurso acerca del futuro de la compañía a los accionistas. Los periodistas le cuestionan, pero consigue el apoyo de la gente.
44	1	3	Michael habla con su hija. Le asegura que ardería en el infierno con tal de mantenerla segura.
45	0	0	Altobello se dispone a subir en el coche con Michael.
46	1	2	Altobello habla con Michael en el coche. Sus demás socios quieren también participar en los negocios de Inmobilari. De esa forma, limpiarán su dinero. Michael le dice que reunirán a todas las familias para saldar sus deudas.
47	0	0	Exteriores Nueva York. Los coches se alejan,
48	0	0	Exteriores del Vaticano.
49	1	1	Michael viaja en coche.
50	1	1	Su jefe de prensa le avisa del estado lamentable del Papa.
51	1	1	El coche prosigue su camino.
52	1	2	Reunión de Michael con el arzobispo y demás responsables de la banca del Vaticano. El consejo deniega a Michael su soberanía sobre <i>Inmobilari</i> .
53	1	2	Michael discute con varios miembros del consejo. Michael les acusa de llevar a cabo tácticas despreciables.
54	1	2	Michael despotrica de los miembros del consejo. Se encuentra a su sobrino, y charla con él.
55	0	0	Exteriores Nueva York. Vincent habla con Mary en la puerta de la antigua compañía de aceite de Vito. Entran a un bar con unas señoras.
56	0	0	Mary habla con Vincent acerca de Michael. Le pregunta a su primo si Michael mató a Fredo. Vincent lo niega.
57	1	3	Michael viaja en helicóptero con Vincent. Le dice al chico que Zasa no es nadie, y le aconseja no odiar a los enemigos.
58	1	1	Michael y los suyos bajan del helicóptero. Están en Atlantic City.
59	1	5	Michael habla a todas las familias. Anuncia que se marcha, y salda las cuentas con todos los miembros. Joey Zasa no obtiene nada, por lo que se marcha ofendido. Un rato después, tiene lugar un atentado: tiroteo en la sala desde un helicóptero. Michael consigue salir vivo, mientras

EL PADRINO, PARTE III: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

			los demás acompañantes mueren.
60	1	4	Michael monta en un coche robado con su sobrino. Se marchan apresurados del lugar.
61	0	0	La sala de la reunión está repleta de cadáveres.
62	0	0	Exteriores de la calle.
63	1	5	Michael está en la cocina con Connie, Al, y Vincent. Discute con su sobrino, y después le da un ataque. Despotrica de Altobello. En sus delirios, llama a Fredo.
64	1	1	La ambulancia cruza la calle.
65	1	1	Ingresan a Michael en el Hospital bajo la mirada horrorizada de Mary.
66	0	0	El abogado de Michael baja del coche. Acude a una cita.
67	0	0	El abogado (B. J Harrison) se reúne con el arzobispo Gilday. Insiste en que el trato sigue en pie pase lo que pase. Michael ha sufrido un coma diabético.
68	0	0	Al Neri está reunido con Vincent. El joven quiere matar a Zasa. Connie le da permiso para matar a Zasa.
69	0	0	Exteriores hospital.
70	1	3	Kay habla con Michael desde la puerta de la habitación. Llegan sus hijos, que le abrazan. Su hijo actuará en ópera en Sicilia en Semana Santa.
71	0	0	Exterior calle Nueva York. Mary acude a un edificio.
72	0	0	Mary entra en el club de Vincent sin avisar.
73	0	0	Mary y Vincent charlan, y finalmente acaban haciendo el amor.
74	0	0	Fiesta en el barrio italiano. Joey Zasa concede una entrevista.
75	0	0	Vincent pasea a caballo por el lugar disfrazado de policía.
76	0	0	Joey sigue promocionándose. La procesión sigue a su lado.
77	0	0	Un chico molesta a Joey, atrayendo la atención de sus guardaespaldas. Un capuchino saca un arma de repente y matan a varios hombres de Zasa junto con otros chicos. Se arma un gran caos. Zasa huye despavorido.
78	0	0	Zasa huye perseguido por los hombres de Vincent, y por éste último.
79	0	0	Zasa se detiene en un portal. Intenta entrar, pero finalmente muere por los disparos de Vincent, que tras esto se marcha sin mirar atrás.
80	1	3	Michael rabia a Vincent por haber matado a Zasa. No era lo que él quería, y él manda. Así se lo hace saber también a Connie y Al Neri.
81	1	3	Michael se acuesta con la ayuda de Vincent. Habla con él de Sonny, y finalmente le dice que lo que hace con Mary es demasiado peligroso.
82	1	2	Michael habla con Altobello. Acuerdan verse más en Sicilia.
83	1	1	Los coches llegan a Bagheria, Sicilia.
84	1	1	Los coches se detienen. Michael saluda a la gente, con la orquesta tocando.
85	1	3	Michael está reunido con Don Tomassino, su amigo y protector. Le dice que Luchessi es el político traidor del Vaticano. Le aconseja conocer al cardenal Lamberto.
86	1	4	Michael está en una fiesta junto a Don Tomassino y el resto de sus familias. Anthony le canta una canción natural de Corleone, y ello le trae recuerdos de su juventud.
87	1	4	Flashback: Michael en el día de su boda con Apollonia.
88	1	4	Michael está emocionado. Observa después con seriedad a Mary con Vincent: están muy acaramelados. Mary se percata de la mirada de su padre, y se marcha.
89	1	3	Michael pasea con Anthony y Mary. Termina diciendo a su hija que deje de ver a Vincent. Mary se enfada y se marcha corriendo.
90	0	0	Exteriores de la casa de Sicilia.
91	0	0	Mary está con Vincent. Se besan.

EL PADRINO, PARTE III: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

92	0	0	Exteriores casa de Sicilia.
93	1	3	Michael se está afeitando. Le pide a Vincent que se venda a Altobello para conocer con quién trata.
94	0	0	Vincent pasea con Altobello.
95	1	3	Michael continúa dando instrucciones a Vincent mientras éste le afeita.
96	0	0	Vincent habla con Altobello acerca de su relación con Mary.
97	1	3	Michael le dice que, si Altobello le insinúa que traicione a su tío, Vincent deberá ofenderse.
98	0	0	Vincent se ofende cuando Altobello insinúa que quiere a Mary sólo por su dinero.
99	0	0	Mary observa fotografías antiguas.
100	0	0	Vincent sigue la corriente a Altobello. Éste le presenta a Don Luchessi.
101	0	0	Don Tomassino llega al monasterio del Cardenal Lamberto.
102	1	5	Michael pasea con el cardenal mientras habla con él, acompañados de Don Tomassino. Se detienen en el patio del monasterio, y Michael habla de las traiciones a las que ha sido sometido. Tiene un bajón de azúcar durante la charla, y tras recuperarse, recibe el sacramento de la confesión.
103	0	0	Exteriores del Vaticano. Se anuncia la muerte del Papa Pablo VI.
104	1	4	Michael habla con Connie acerca de su vivencia con Lamberto. Connie le recuerda a Fredo, ahogado por los designios de Dios.
105	0	0	Altobello llega a una casa en cuya entrada le recibe un hombre.
106	0	0	Altobello habla con este hombre: un asesino a sueldo. Le necesita para un asunto peligroso. El hombre se muestra dispuesto.
107	1	1	Michael recoge a Kay en la estación junto a Mary. Habla con ella de trivialidades.
108	0	0	El asesino y su hijo recogen armas y trajes.
109	1	1	Michael habla con Anthony. Le dice que está muy orgulloso de él.
110	0	0	Vincent habla con Connie acerca de los gemelos, los nuevos guardaespaldas de Michael.
111	1	1	Kay se despide de Mary y se dispone a subir en el coche.
112	1	1	El chófer es Michael. Le da una sorpresa.
113	1	1	El coche parte de la casa.
114	0	0	Vincent promete a Connie vengar a Michael si llegado el momento debe hacerlo.
115	1	1	Exteriores de Sicilia. El coche recorre el paisaje.
116	1	1	Michael pasea con Kay por las calles de Corleone.
117	1	1	Kay y Michael observan una boda que se celebra en la puerta de la Iglesia.
118	1	1	Observan un número de marionetas.
119	1	1	Michael baila con Kay. Ésta le dice que se parecía a Tony.
120	1	1	Michael pide a Kay que conduzca ella el coche para la vuelta.
121	0	0	Los asesinos a sueldo matan a Don Tomassino en medio de la carretera.
122	1	1	Michael llega a casa con Kay. Le presenta a Carlo, su antiguo guardaespaldas.
123	1	3	Michael enseña la habitación a Kay.
124	1	3	Ambos comen. Michael le pide a Kay que le perdone por todo. Kay le confiesa que siempre le ha querido. Ambos se cogen de la mano hasta que Carlo les interrumpe. Kay observa la conversación desde el comedor. Carlo le cuenta a Michael lo sucedido a Tomassino.
125	0	0	Exteriores Vaticano.
126	0	0	Interiores Vaticano: ordenación del nuevo Papa. Sale elegido Lamberto. Se llamará Juan Pablo I.

EL PADRINO, PARTE III: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

127	0	0	En los exteriores del Vaticano, la gente celebra la elección. Hay fumata blanca.
128	0	0	El nuevo Papa pronuncia su discurso.
129	0	0	Periódicos que muestran la iniciativa del nuevo Papa por investigar los entresijos del Banco del Vaticano.
130	0	0	El arzobispo Gilday llama por teléfono, preocupado.
131	0	0	El banquero no coge el teléfono.
132	0	0	Gilday habla con Luchessi por teléfono.
133	0	0	Luchessi escucha a Gilday.
134	0	0	Gilday le avisa de que este Papa tiene ideas muy distintas.
135	0	0	El banquero sigue introspectivo.
136	0	0	El Papa aparece dando una bendición.
137	0	0	Gilday reza.
138	1	5	Michael llora la pérdida de Tomassino. Se despide de él. Jura darse una oportunidad para redimirse y no volver a pecar. Entra Vincent y le cuenta que Luchessi está detrás de todo; Michael finalmente pasa el testigo a su sobrino. Le nombra el nuevo Don delante de Connie, Al Neri, y demás. Todos le presentan sus respetos. Michael se marcha junto a su hermana.
139	0	0	Exteriores de Palermo. Paisaje nocturno de la ciudad. Llegamos al teatro donde se va a representar la ópera " <i>Cavalleria rusticana</i> ".
140	1	1	La familia Corleone baja del coche. Se dispone a entrar para ver la obra. Están contentos.
141	0	0	En el hall hay mucha gente. Vincent permanece junto a los gemelos. El asesino aparece vestido de cura.
142	0	0	Altobello llega al lugar. Sube las escaleras de la entrada al teatro.
143	0	0	Vincent se encuentra con Altobello. Hablan de que Michael está acabado.
144	1	4	La familia está en el Hall, hablando entre ellos. Connie felicita a Altobello por su cumpleaños. Harrison comunica a Michael que el Papa ha ratificado el trato con Inmobiliari. Michael teme por la vida de éste hombre. Mary habla con el jefe de prensa de los Corleone. Vincent habla con sus guardaespaldas y entra en la sala. Mary va hacia él. Por otra parte, Connie regala un pastel a Altobello; éste empieza a comerlo. Vincent le dice a Mary que no volverán a verse. Todo bajo la atenta mirada de Michael.
145	1	1	Todos brindan junto al palco.
146	0	0	Tony se prepara para salir a escena.
147	1	1	Michael y su familia aplauden antes de comenzar la obra. Ésta comienza ante la mirada de todo el mundo. Michael susurra a Kay.
148	0	0	Anthony canta detrás del escenario.
149	0	0	El asesino entra en el lugar, camuflado mediante sus ropajes y demás sacerdotes.
150	0	0	Exteriores vía de tren.
151	0	0	Al Neri viaja en tren.
152	1	1	La ópera prosigue. Connie observa a Altobello desde lejos. Éste come los pasteles que la mujer le ha regalado.
153	0	0	Vincent sale a hablar con los gemelos.
154	0	0	El asesino sale del auditorio.
155	0	0	Vincent baja las escaleras.
156	0	0	El asesino va por los pasillos.
157	0	0	Vincent sale a la calle, donde están dos guardaespaldas.
158	0	0	Carlo llega a casa de Luchessi. Habla con el portero; tiene un mensaje de Michael Corleone.
159	1	1	La obra sigue.

EL PADRINO, PARTE III: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

160	0	0	El asesino mata a un matón de Vincent.
161	1	1	Michael mira a su hijo con atención.
162	0	0	El asesino deja el cadáver en un palco.
163	1	1	La ópera prosigue su curso. El asesino saca un rifle de larga distancia. Está enfrente de Michael y su familia.
164	0	0	Uno de los gemelos se percata de que algo falla en uno de los pasillos.
165	1	1	La gente aplaude. El asesino carga su arma.
166	0	0	Carlo es registrado por los hombres de Luchessi.
167	1	1	La ópera sigue. El asesino termina de montar el rifle.
168	0	0	Los gemelos andan por las escaleras.
169	1	1	La ópera está en un momento importante de la trama.
170	0	0	Al Neri come galletas en el tren. Lleva un arma dentro de una caja de galletas.
171	1	1	El asesino apunta a Michael. Uno de los gemelos entra en el palco, y se enfrenta a éste hombre. Mientras la obra sigue, se encadenan los acontecimientos en este palco. Entra después el otro guardaespaldas, gemelo del anterior, y es asesinado también.
172	0	0	El hijo del asesino deambulea por los pasillos del lugar.
173	0	0	El banquero suizo se atrinchera con su dinero y una pistola.
174	0	0	Carlo es registrado por los hombres de Luchessi.
175	0	0	Al Neri sonrío para sí.
176	0	0	El arzobispo Gilday bebe café. Planea algo.
177	0	0	Unos hombres llevan una infusión al Papa.
178	0	0	Gilday permanece pensativo.
179	0	0	El banquero está tumbado en la cama, nervioso. De repente, aparecen dos hombres que le asfixian en nombre de los Corleone.
180	1	1	La ópera prosigue. Los gemelos están muertos. Harrison avisa a Michael, y salen a hablar. El asesino se cabrea al perder su blanco.
181	1	4	Harrison habla con Michael. Le hablan del complot existente hacia el Papa.
182	0	0	El asesino se marcha del lugar.
183	1	4	Michael dice que quizás ya no pueden hacer nada por el Papa.
184	0	0	La ópera sigue.
185	0	0	El asesino se reúne con su hijo en los pasillos. Planean algo.
186	0	0	Una monja cruza un pasillo del Vaticano hasta llegar a la puerta del Papa.
187	0	0	La monja descubre muerto a Juan Pablo I.
188	0	0	La monja cruza el pasillo gritando.
189	1	1	Todos ven la ópera. Connie se fija en que Altobello se está muriendo.
190	0	0	Carlo llega al despacho de Luchessi.
191	1	1	Connie aparta la mirada de Altobello.
192	0	0	Carlo se sienta frente a Luchessi.
193	0	0	El arzobispo Gilday sube unas escaleras. Le sigue Al Neri.
194	1	1	Vincent observa a Mary mientras, de fondo la obra sigue su curso.
195	0	0	Carlo habla con Luchessi.
196	0	0	Al Neri se prepara para atacar por sorpresa al arzobispo.
197	0	0	Carlo se dispone a decirle algo al oído a Luchessi.
198	0	0	Neri dispara a Gilday.
199	0	0	Carlo le clava a Luchessi sus propias gafas en el cuello.
200	1	1	Michael observa la obra con atención.

EL PADRINO, PARTE III: LA PELÍCULA EN ESCENAS (ANEXO)

201	0	0	Cae al vacío el cadáver del arzobispo.
202	1	1	En la obra, una actriz se pone un velo en la cabeza.
203	0	0	El banquero está ahorcado en un puente.
204	0	0	Luchessi está muerto en su mesa.
205	1	1	La obra termina. Todos aplauden a Anthony. Altobello está muerto.
206	1	1	Todos felicitan a Anthony. Informan a Vincent de la muerte de los gemelos. El asesino está en el hall.
207	1	5	A la salida del edificio, el asesino dispara a Michael y a su hija, que muere en el instante. Vincent mata al villano, y Michael deja salir un grito desgarrador.
208	1	1	Flashback: Michael baila con Mary.
209	1	1	Flashback: Michael baila con Apollonia.
210	1	1	Flashback: Michael baila con Kay.
211	1	4	Michael muere solo en Sicilia, siendo un anciano.

LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE EN EL RELATO CINEMATOGRAFICO: HÉROES Y VILLANOS

RESUMEN:

Esta tesis doctoral se centra en el personaje cinematográfico, uno de los elementos principales del relato cinematográfico, y cuya naturaleza se divide en muchos casos en dos vertientes: héroes y villanos.

De ésta manera, se indaga sobre el arte cinematográfico, aportando un nuevo estudio hacia el mismo, y abordando su esencia a partir del personaje, ese espejo en el que el espectador es capaz de ver reflejados sus sueños, sus fantasías, y sus ilusiones. Personajes que, en ocasiones, terminan siendo mitos que muestran lo mejor y lo peor del ser humano.

Así pues, los elementos principales del estudio son los héroes y los villanos (en ocasiones antihéroes cuando protagonizan la historia). Su transformación a lo largo del relato dará lugar a un modelo capaz de aunar a unos con otros.

El propósito principal de esta investigación, por tanto, es concebir a los personajes a partir del camino que recorren en la historia, ya sean héroes, o antihéroes; de ésta manera, se logrará tener una noción más amplia de la construcción de personajes cinematográficos, y se resolverá como una oportunidad para revisar los postulados más importantes en la materia.

La finalidad de este esfuerzo se resume así en el enriquecimiento en la forma de entender el arte cinematográfico, ya que el estudio podrá estar al entero servicio de cineastas de distinta índole: directores, actores, productores... Y, por supuesto, guionistas.

El guión cinematográfico se ha erigido como una base para la construcción de todo relato cinematográfico, y por ello se han tratado las teorías de diversos autores en la materia, como Syd Field, Linda Seger, Robert McKee, Antonio Sánchez-Escalonilla, etc. Era de una importancia capital captar los entresijos de este arte, que consta de una narrativa muy particular.

La construcción del personaje ha incluido un recorrido por el concepto del guión cinematográfico, que ha posibilitado la exploración del relato cinematográfico también en términos de identificación. Se ha indagado en cómo el espectador se ve atraído por el personaje, y ello ha permitido generar un modelo de identificación que se corresponde con la evolución del personaje a lo largo de la historia, y que más adelante se pudo entrelazar con un modelo referido a la transformación.

Dentro del concepto del personaje se desarrolló un modelo de creación de personajes cinematográficos, atendiendo a teorías de autores previos, y tomándolas como referencia. Pero el aporte principal de esta tesis va referido sin duda al camino que recorre todo personaje a lo largo de la historia en que se encuentra: su transformación.

La dicotomía entre héroes y villanos ha desembocado en un estudio centrado en la transformación de ambos perfiles. Cada una de estas figuras se erige como fuerzas que se contraponen y complementan, y mediante teorías y ejemplos claros, se ha dilucidado la naturaleza de cada uno a lo largo del marco teórico, estipulando, entre otras cosas, que el antihéroe puede corresponderse con un villano ocupando el rol protagonista de la historia.

La transformación del personaje ha ocupado la necesidad fundamental de esta tesis, estableciéndose como punto común entre héroes y villanos (o antihéroes). Se han destacado las teorías predominantes en lo que a la transformación del personaje se refiere, haciendo hincapié en la forja heroica, proceso que atraviesa

todo héroe que se precie, y concepto en que varios autores han basado parte de sus estudios.

Teniendo esto en cuenta, el estudio propone un modelo de transformación del personaje que no responde tan sólo al perfil del héroe, sino también al del antihéroe; un modelo capaz de simplificar en parte los modelos ya existentes, apropiado para incluir más dimensión moral que la del bien, y que no contradice las teorías precedentes en esta materia. En conclusión, una serie de pasos que sigue un personaje para consolidarse como héroe o antihéroe: situación preestablecida, acontecimiento cero, nueva misión, enfrentamiento, y superación de la prueba final.

El estudio ha seguido su curso en este sentido, con el fin de asegurar la viabilidad del modelo de transformación del personaje, aplicándolo a una serie de personajes conocidos de la cinematografía estadounidense; tanto en héroes, como en antihéroes. De ésta forma, y dada la importancia de los mismos personajes seleccionados, se terminó confirmando la presencia del modelo propuesto.

Los objetivos del estudio están bien clarificados:

- a) Analizar dos personajes memorables que responderán a la categoría de héroe, estando uno presente en una sola película, y otro siendo desarrollado a lo largo de toda una saga; por otro, haremos el mismo análisis de dos antihéroes: uno desarrollado en una sola película, y otro desarrollado en varias.
- b) Estudiar la naturaleza de héroes y antihéroes importantes del medio cinematográfico de las últimas décadas.

- c) Contemplar varias posibilidades de personajes distintos entre sí, pero sujetos a una condición moral, y a una serie de rasgos mediante los cuales han sido contruidos.
- d) Determinar qué elementos comunes existen en su ejecución, pues los personajes memorables presentan engranajes que los hacen únicos, y a la vez que apelan a valores y cuestiones universales, accediendo al inconsciente colectivo, y a la cultura popular más arraigada.
- e) Proponer la acción final del personaje como elemento indispensable de su recorrido en la película, puesto que es ahí donde se muestra tal y como es después de lo vivido: el personaje es el resultado de toda una serie de experiencias, y su resolución como tal se da en ese momento.
- f) Demostrar que el proceso de transformación del personaje (entendida como cambio de estado, interno y/o externo) puede tener las mismas fases en todos los personajes seleccionados.

Fueron seleccionados dos héroes y dos antihéroes: en ambos casos, uno desarrollado en una sola película, y otro desarrollado en una saga de tres películas.

El total es de ocho películas analizadas: el héroe en una sola película se da en *Gladiator* (2000), de Ridley Scott, mientras que en héroe en saga se da en *Batman begins* (2005), *El caballero oscuro* (2008), *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012), todas ellas de Christopher Nolan. Por otra parte, el antihéroe en una sola película se da en *Taxi driver* (1976), de Martin Scorsese, mientras que el antihéroe en saga se da en *El padrino* (1972), *El padrino, parte II* (1974), y *El padrino, parte III* (1990), todas ellas de Francis Ford Coppola.

Sobre los personajes protagonistas se llevaron a cabo dos estudios: uno cualitativo, basado en el modelo de análisis del personaje de Francisco García García, modificado para el caso en el ámbito de la transformación; y un estudio cuantitativo sobre cada personaje, en el que primero se aislaron las escenas en las que aparecía el personaje estudiado, para luego ser valoradas en función del conflicto que presentase en las escenas:

- **1: ausencia de conflicto.**
- **2: conflicto de relaciones externas.**
- **3: conflicto de relaciones cercanas.**
- **4: conflicto interno.**
- **5: conflicto principal del personaje, o acumulación de varios.**

Si aparecía la valoración máxima (5) en un mínimo de 4 ocasiones, se podría hablar de la presencia del modelo de transformación propuesto en esta tesis doctoral.

Una vez realizado el análisis de cada película, se confirmó la viabilidad del modelo de transformación del personaje en todos los casos, pues todos siguen una estructura similar, independientemente de su condición moral. Además, dicho modelo mostró conformidad con las bases del modelo de identificación propuesto también en el marco teórico de la tesis, puesto que las fases de cada modelo son compatibles entre sí.

Los personajes compartían ciertos parámetros psicológicos, a la vez que han permitido subrayar la importancia de un objetivo claro en su historia: el objetivo es un factor clave para el viaje del personaje, pues es aquello que le orienta. Además, cabe señalar que en todos los casos los personajes presentan entornos agitados en lo político y moral, lo cual les otorga cierta unidad en el contexto humano en que se mueven.

Las conclusiones del estudio ocupan las hipótesis confirmadas y rechazadas respecto al personaje cinematográfico. Destacaremos las siguientes, que se han confirmado, y que se refieren al ámbito de la transformación del personaje:

- Aun cuando no exista un cambio moral en el personaje, existe un proceso de transformación en el mismo.
- La creación de un personaje debe abordar la transformación que éste seguirá a lo largo de la película.
- La acción final del personaje es un elemento de creación indispensable. El final es por tanto la clave en el viaje del personaje, ya que es en esa parte del proceso de transformación del personaje donde el espectador ve cumplidas sus expectativas o no en ellos.
- Existe un modelo de transformación del personaje apto tanto para héroes, como para antihéroes.

Los últimos apartados de la tesis doctoral se referirán a destacar elementos problemáticos de la investigación, además de añadir las aportaciones que este estudio ofrecerá más adelante, y por supuesto, las posibles aplicaciones que se derivarán de los resultados ofrecidos a lo largo de estas páginas.

THE CHARACTER'S CONSTRUCTION IN THE CINEMATOGRAPHIC NARRATION: HEROES AND VILLAINS

ABSTRACT

This thesis focuses on the film character, one of the main elements of the film story, and whose nature is divided in many cases in two opposites: heroes and villains.

It is investigated in this way the art of cinema, providing a new study toward this art, and by addressing its essence from the character.

Characters are mirrors in which the viewer is able to see his or her dreams, fantasies, or his or her illusions reflected, and that sometimes end up being myths that show the best and worst human being.

Thus, the main elements of the study are heroes and villains (antiheroes at times when they are starring the story). Its transformation along the story will lead to a model able to unite one and other.

The main purpose of this research, therefore, is to develop the characters from the way they travel in the story, whether they are heroes or heroes; in this way, we obtain a broader notion of construction of film roles, and will be resolved as an opportunity to review the most important assumptions in the field.

The goal of this effort can be summed up in the enrichment in the way of understanding the art of cinematography, as the study may be the useful for filmmakers of various kinds: directors, actors, producers...and, of course, screenwriters.

The screenplay has been erected as a basis for the construction of all narrative film, and therefore has been dealt within the theories of various authors in the field, such as Syd Field, Linda Seger, Robert McKee, Antonio Sánchez-Escalonilla, etc. It was of paramount importance to capture the intricacies of this art, which consists of a very particular narrative.

The character's construction has included a tour through the concept of screenwriting, which has enabled the exploration of the cinematic story also in terms of identification. It has been investigated how the viewer is attracted by the character, and this has made it possible to generate an identification model that corresponds to the evolution of the character over the course of story, and that was later intertwined with a model referred to as transformation.

Within the concept of character development a model for the creation of film roles was created, in response to theories of previous authors and having them as a reference. However, the main contribution of this thesis is, without any doubt, the path the character runs through the course of the story that is: its transformation.

The dichotomy between heroes and villains has generated a study focusing on the transformation of both profiles. Both figures stand as forces that are contradictory and complementary, and through theories and clear examples, the nature of each one has been elucidated along the theoretical framework. It has been stipulated, among other things, that the hero can correspond to a villain occupying the lead role in the story.

The character's transformation has occupied the essential need of this thesis, establishing it as a common point between heroes and villains (or antiheroes).

The prevailing theories regarding the transformation of the character have been highlighted, emphasizing the heroic forging, a process that every self-respecting

hero goes through, and a concept in which several authors have based part of their studies.

With this in mind, the study proposes a model of transformation of the character that does not only respond to the profile of the hero, but also to that of the antihero. This model is capable of simplifying the existing models, is appropriate to include more moral dimensions than that of good, and does not contradict the preceding theories in this area. In conclusion, a series of steps which a character follows to be consolidated as a hero or antihero: present situation, event zero, new mission, confrontation, and overcoming the final test.

The study has followed its course in this direction. In order to ensure the viability of the character's transformation model, it has been applied to a series of familiar characters from American cinematography; both in heroes, and antiheroes. In this way, and given the importance of these selected characters, it was completed by confirming the presence of the proposed model.

The objectives of the study were really clear:

- a) To analyze two memorable characters that will respond to the category of hero, being one present in a single film, and another being developed throughout the whole saga; we will also do the same analysis of two antiheroes: one developed into a single film, and another developed in several of them.
- b) To study the nature of important heroes and antiheroes of the cinematographic media from the last few decades.
- c) To contemplate several possibilities of different characters, subject to a moral condition, and to a series of traits by which they have been built.

- d) To determine what common elements exist in its execution, since memorable characters present cogwheels that make them unique, and simultaneously that appeal to values and universal questions, therefore gaining access to the unconscious group and to the most deep-rooted popular culture.
- e) To propose the final action of the character as an indispensable element of its travel in the film, since that is where it is shown as it is after what he had experienced: the character is the result of a whole series of experiences, and its resolution as such is given in that moment.
- f) To demonstrate that the character's transformation process (understood as an internal or external change of state) can have the same stages in all the selected characters.

Two heroes and two antiheroes were selected: in both cases, one developed in only one movie, and the other, developed in a three-movie saga.

A total of eight films were analyzed: the hero into a single film is given in *Gladiator* (2000), by Ridley Scott, while the hero in saga is given in *Batman begins* (2005), *The dark knight* (2008), *The dark knight rises* (2012), all of them directed by Christopher Nolan. On the other hand, the anti-hero into a single film is given in *Taxi driver* (1976), by Martin Scorsese, whereas the anti-hero in saga is given in *The godfather* (1972), *The Godfather, part II* (1974), and *The godfather, part III* (1990), all of them directed by Francis Ford Coppola.

Two studies were conducted on the main characters: a qualitative one, based on the model of analysis of the character by Francisco García García, and modified for the case in the field of transformation, and a quantitative study on each character, in which the first scenes showing the character studied were isolated, to then be valued on the basis of the conflict to submit in the scenes:

- 1: **Absence of conflict.**
- 2: **Conflict in external relations.**
- 3: **Conflict in close relationships.**
- 4: **Internal conflict.**
- 5: **Main character's conflict, or combination of several.**

If the maximum rating (5) appeared a minimum of 4 times, may speak of the presence of the transformation model proposed in this thesis.

Once the analysis of each film had been done, the viability of the model of transformation of the character was confirmed in all cases, since they all follow a similar structure regardless of their moral condition. In addition, the model showed conforms to the bases of the identification model also proposed in the theoretical framework of the thesis, since the phases of each model are compatible with each other.

The characters shared certain psychological parameters. At the same time, they have made it possible to underline the importance of a clear objective in their story: the objective is a key factor in the character's journey, because it is what directs him or her. In addition, it should be noted that in all cases the characters present agitated environments regarding the political and moral aspects, which gives them some unity in the human context in which they live.

The conclusions of the study confirmed the hypothesis and rejected the film character. We will emphasize the following, which have been confirmed, and that relate to the scope of the character's transformation:

- Even when there is no moral change in the character, there is a process of transformation.

- The creation of a character should address the transformation which will continue throughout the film.
- The final action of the character is an indispensable element of creation. The end is therefore the key to the journey of the character, as it is in that part of the process of transformation of the character where the viewer sees his or her expectations fulfilled in them or not.
- There is a model of transformation of character suitable for both heroes and antiheroes.

The last paragraphs of the doctoral thesis shall relate to highlighting problematic elements of the research, plus the contributions that this study will provide in the future, and of course, the potential applications that will be derived from the results offered throughout these pages.